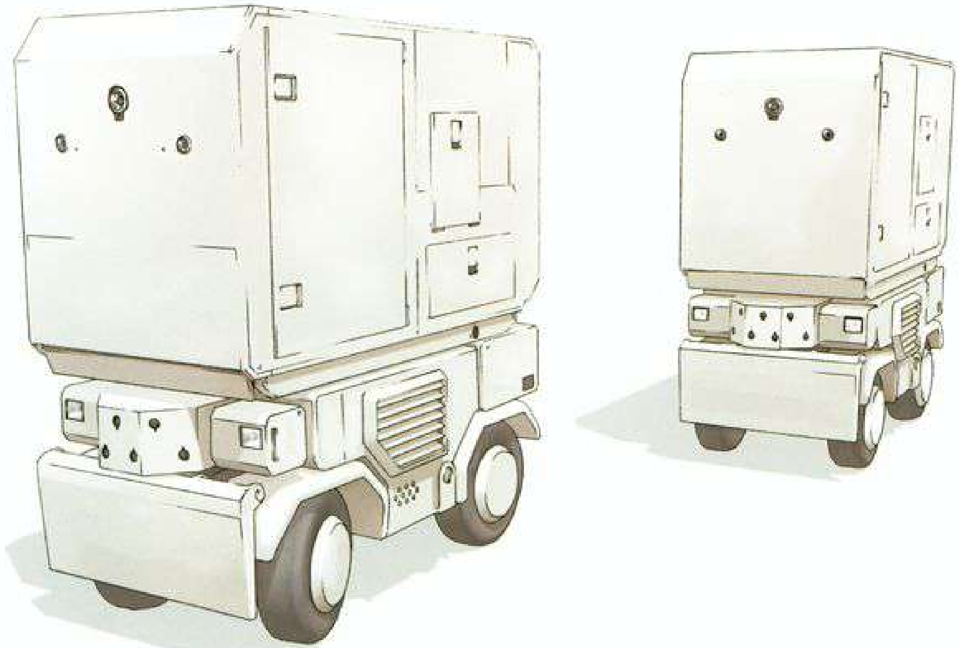
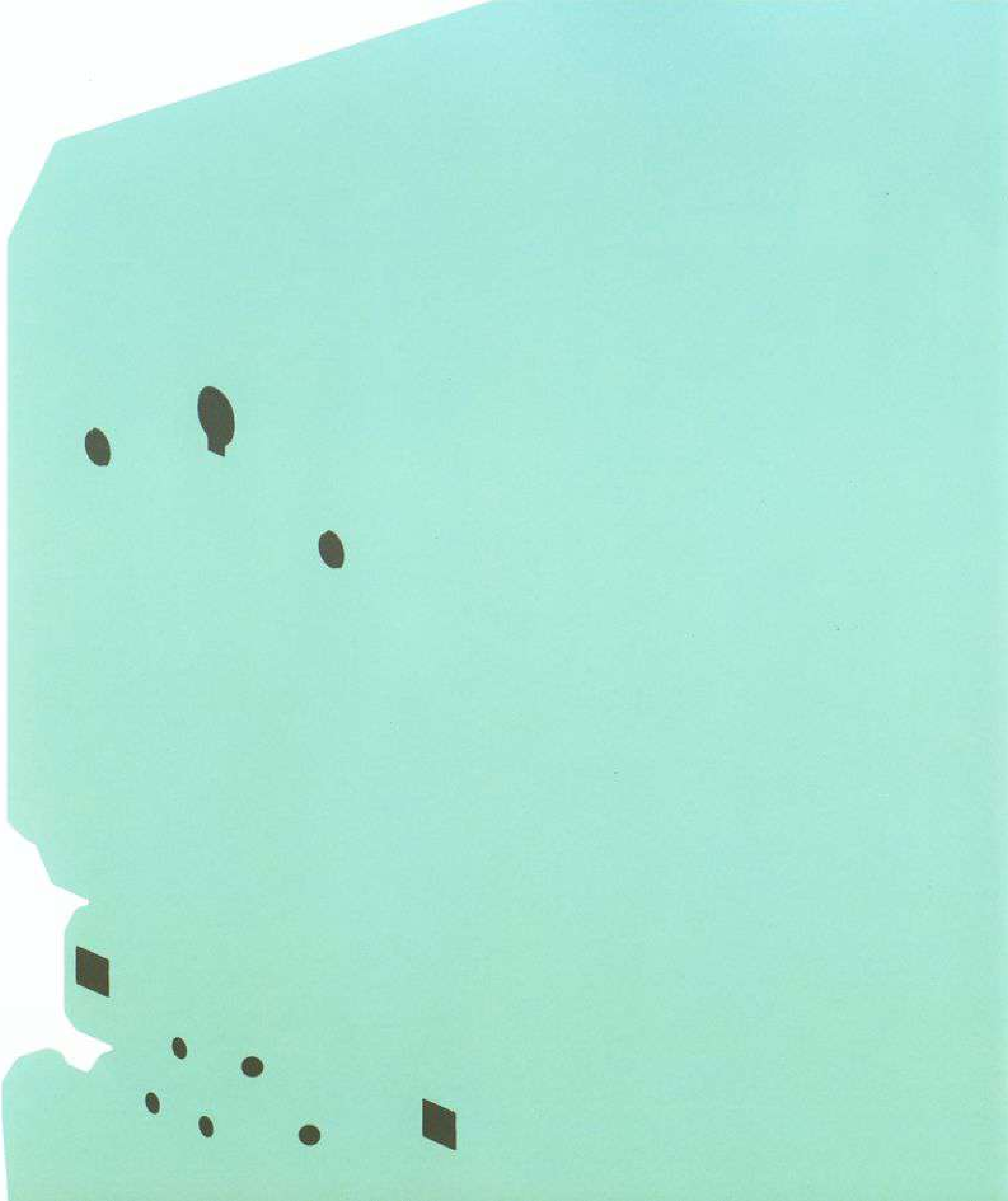
CT44 Locar

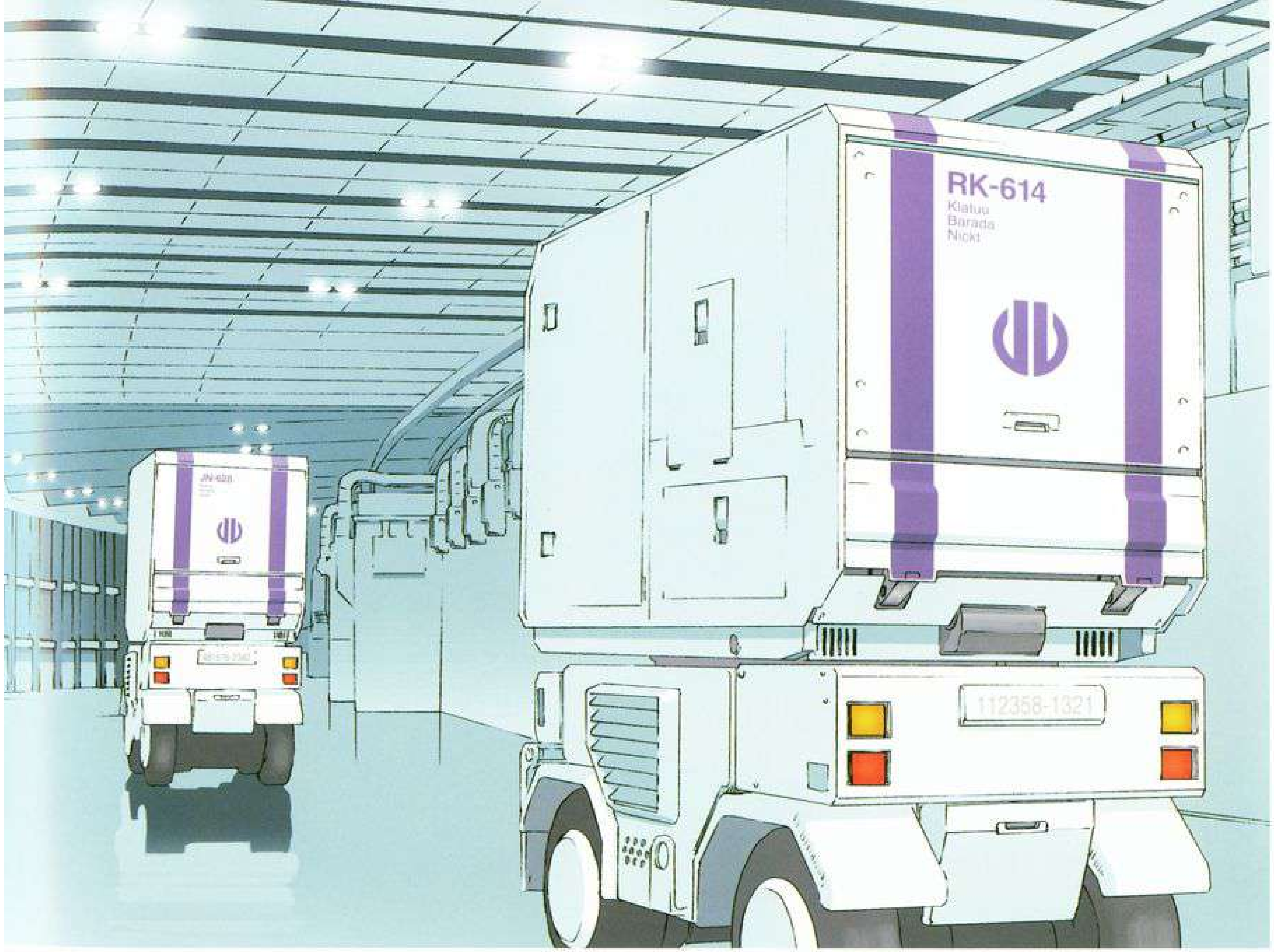
Weight: 1,130kg
Length: 210cm
Height: 230cm

それでは、そろそろ出発の時間！　今日も頑張って行ってらっしゃい！　お客様のご要望に、しっかりお応えするように！　各自の目的地座標は全て打ち込んである。交通情報も逐一、インターネットから拾える。全員洗車オッケー、充電オッケー、燃料もオッケー、積み荷ももちろん、オッケー！　では運転に気をつけて……と言う必要も、みんなにはないんだね。でも言おう、みんな安全運転でね！　そして仕事が終わったら、一台残らず無事でお帰り……。さあて、そこの君だけは車の後ろから付いて来てくれる？　今日は施設の子供たちに人形劇を見せる日なんだから。じゃあ出掛ける前にもう一度、音響と照明のチェックをしよう！

それ自体が何かの仕事をする重機、というよりも、他の重機の仕事をサポートする目的で存在するようなデザイン。単純なキューブ形状の表面構成のみの表現ながら、その機能性のみならず、ある種の知性までをも感じさせる。特に3つ目状に配置された前部センサーは秀逸。中でも「額」の位置にある「第6チャクラ」状のひとつだけがキーホール（鍵穴）形状なのは意味深である。 AM







RK-614
Klatuu
Barada
Nickt

Marking Design by Masahito Hanzawa
Power Graphixx
www.power-graphixx.com

CT44 **Locar** ロカー

出雲重機としては割合初期のデザインだと思います。「ホイール型」もラインナップに加えたかっただけ、というのが動機です。機体前面の「目」は、他の出雲重機メカと同様に自律式であろうと思わせるためのものです。他の重機と比較してとてもシンプルな機体なので、3つ目に。2つ目では可愛くなってしまうんです。奇妙さ、異質感はどこかに残したかった。本体部については実在する自走式発電機からのアレンジで、単純なキューブ形状に重機的な装飾を施していって最低限のところで止めようと試みました。私なりの「侘び、寂び」の表現だったのかもしれません。

umji

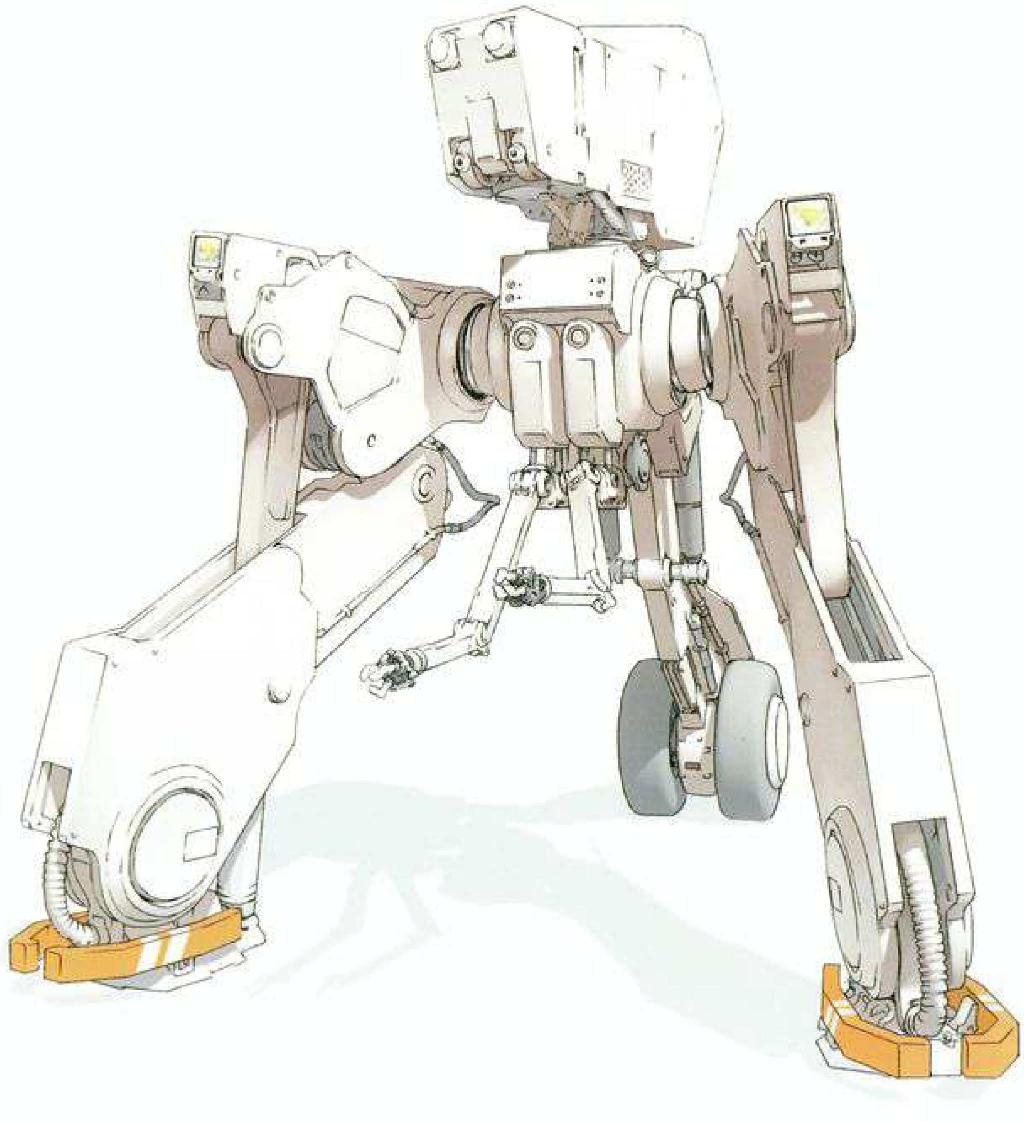

食料・雑貨
怪我沢商店
GUTS

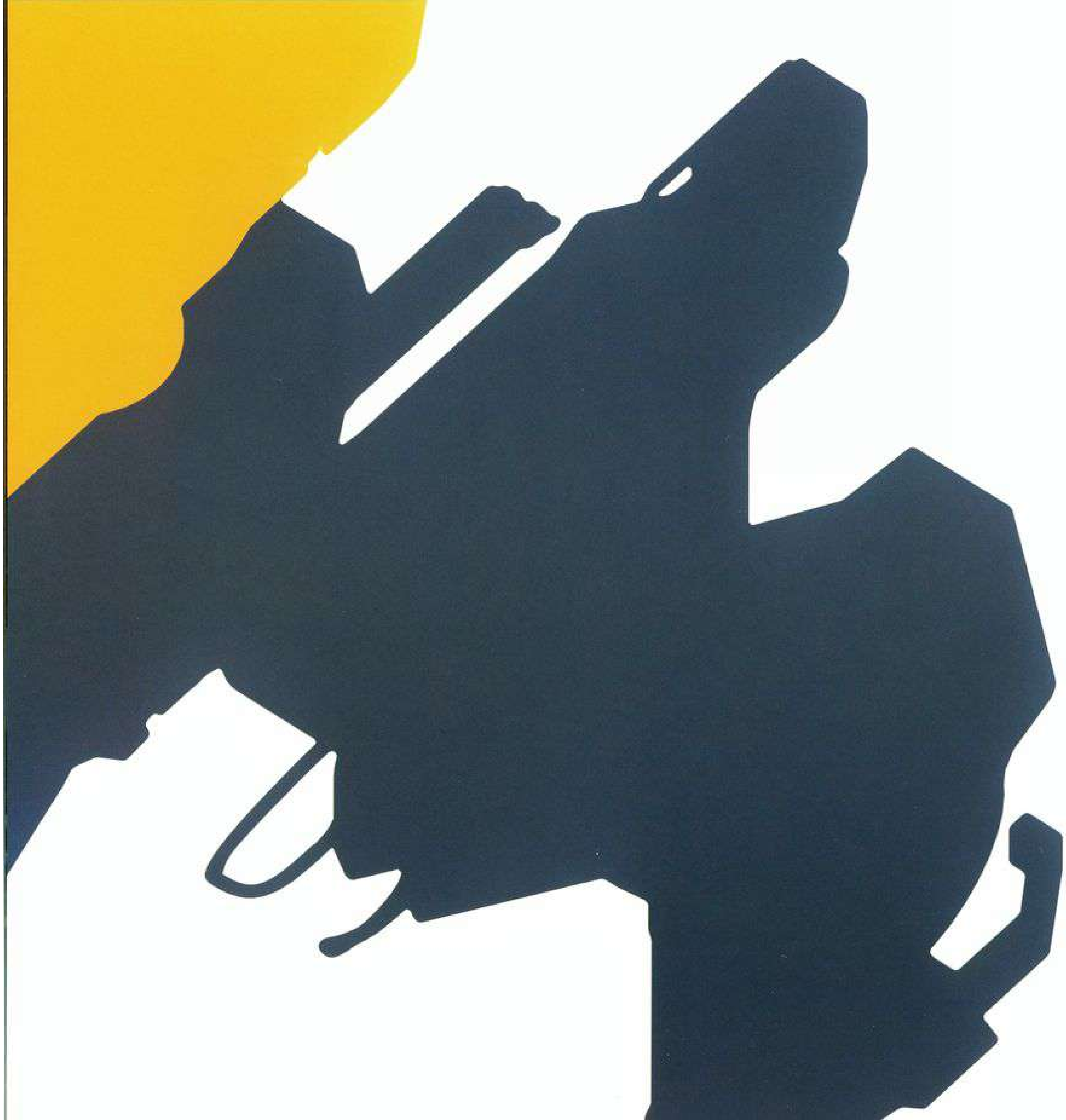
90WT Pneudo

Weight:	28,300kg
Length:	375cm
Height:	298cm

過疎化と高齢化がますます進む田舎暮らしには、もしかしたらこんな重機が重宝するのかもしれない。畑仕事に家畜の世話、古くなった家屋の修理。お年寄りにはかなりの負担となる力仕事を、パワーユニットが全て肩代わり。寂しい時には人工頭脳が話し相手になり、週3回の通院の際には乗り物にもなる。もちろん移動販売車が来た時には、オーナーに足りない栄養や少ない歯で噛める固さも考慮し、新鮮な季節の野菜を選んで買い物。高精度マニュピレーターは繊細な植物細胞を傷つけることもない。それとこれはまだ裏が取れていないネタだが、独り暮らしの不安を解消する秘密の護身装置も搭載されているとかいないとか。各部ユニット化されたパーツ交換により、用途も限りなく多目的。

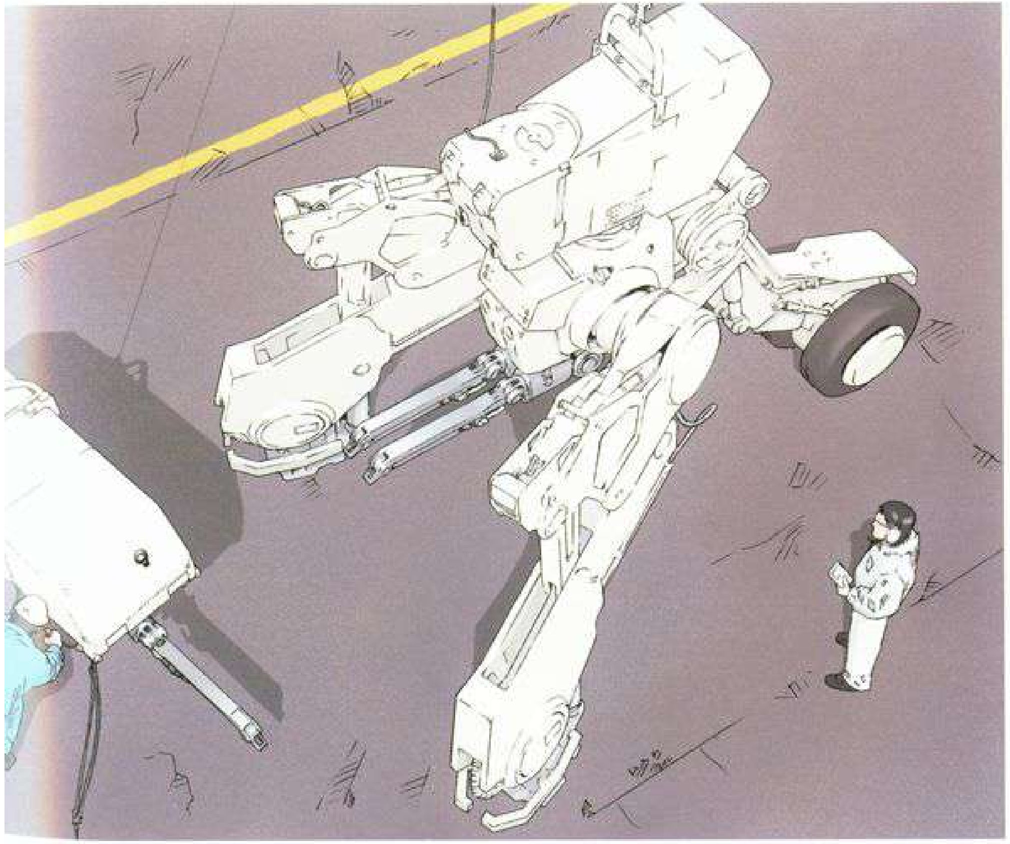
　どこが頭でどれが脚？　という、既成のフォルム感覚を一切裏切るアンバランス・デザインの極地。しかし初期設定時よりも歩行用足の形状は見直され、尻尾にも見える後部バランサー先端には航空機の着陸ギアを思わせるタイヤが付くなど、機械としての動きという面では考証に抜かりがない。また、他機種とのユニット交換を前提とした設計もなされている。蓋の付いた射出孔を思わせる2つ目が印象的な縦長のヘッドデザインから「撃ち出し系」の武器を予感させるが、繊細かつやや非力な印象のマニュピレーターが付いたことから、ユーモラスで平和的な味付けも加わっている。





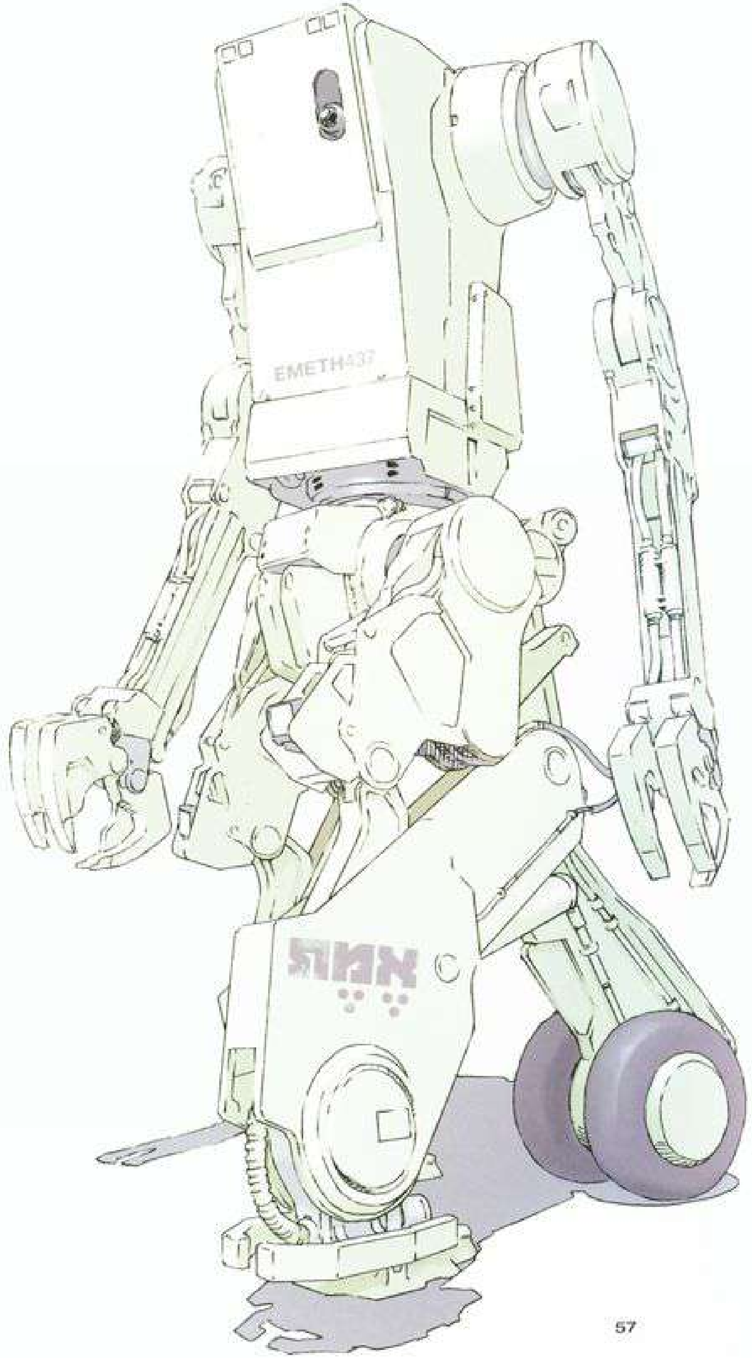
90WT **Pneudo** ニュード

自分の中での自由度を全開近くまで上げ、羽目を外したデザインだと思います。とにかく奇怪さ、異様さを前面に押し出したかった点ではCT44 Locarのコンセプトと対称を成すものでしょう。初期デザインではあまりにも意味がなかったので、再構築に伴って手前に張り出した二つのユニットを、尻尾状の後部バランサーとの併用で立ちあがり歩行を可能にする大型の脚にしました。サイズも大きめでちょっと威圧感があると感じたので可愛い腕を付けてみました。エビやカニにもこれと似た、身体に不釣合いなほど小さな腕が付いているのがいますよね？　あの奇妙な感じ、なかなか良いスパイスだと思うんです。



EMETH437

Marking Design by Masahito Hanzawa
Power Graphixx
www.power-graphixx.com

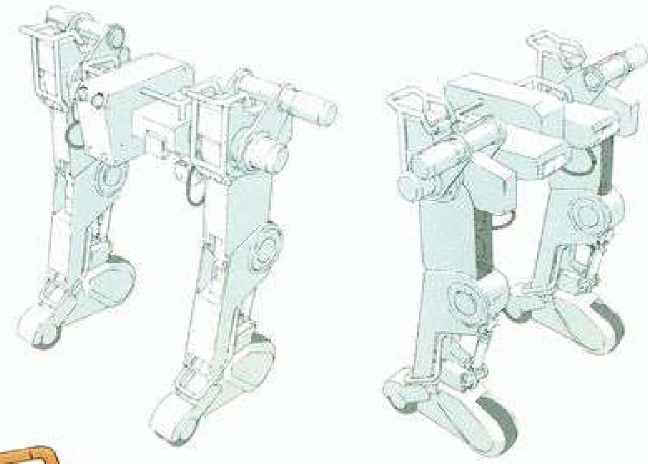


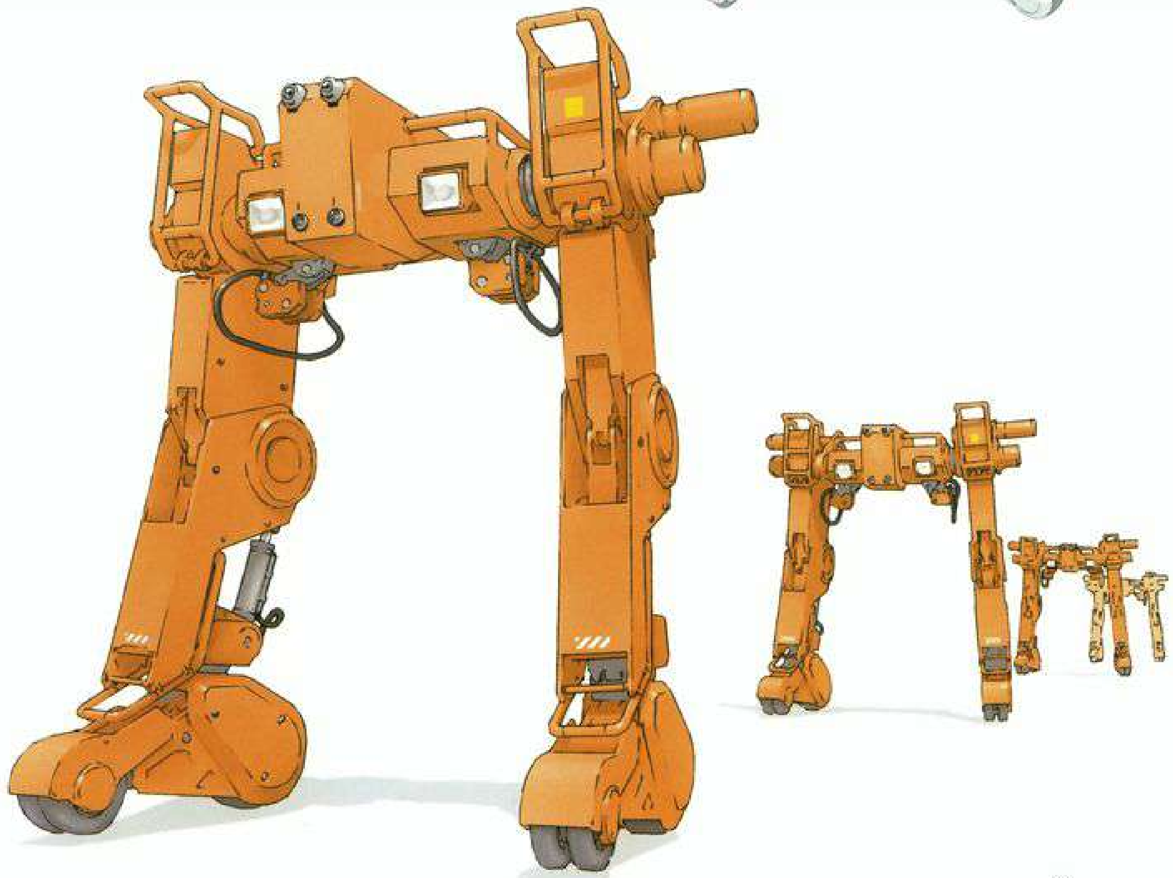


51WT Threshould

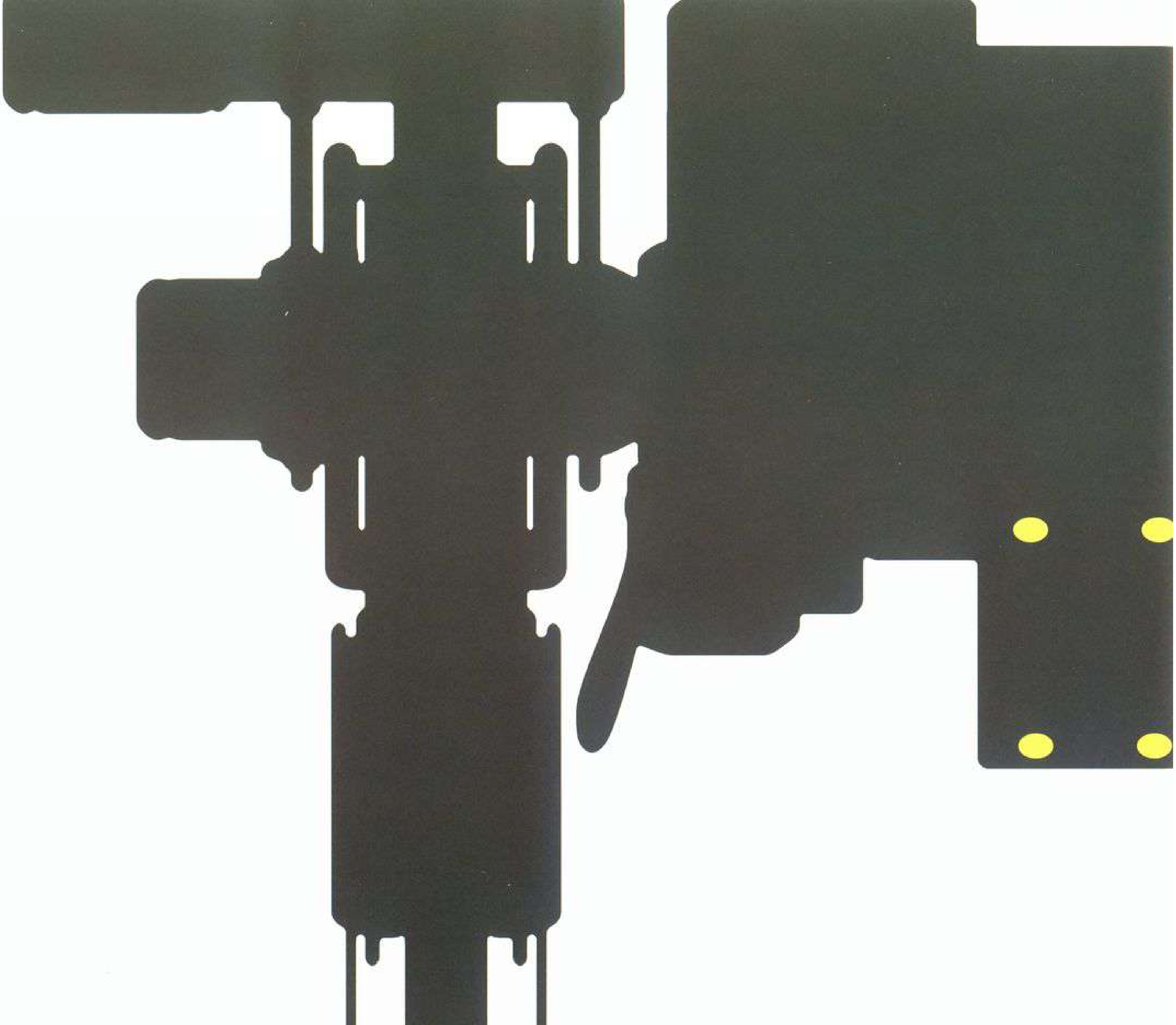
- Weight: 1,100kg
- Width: 255cm (maximum)
- Height: 262cm (maximum)

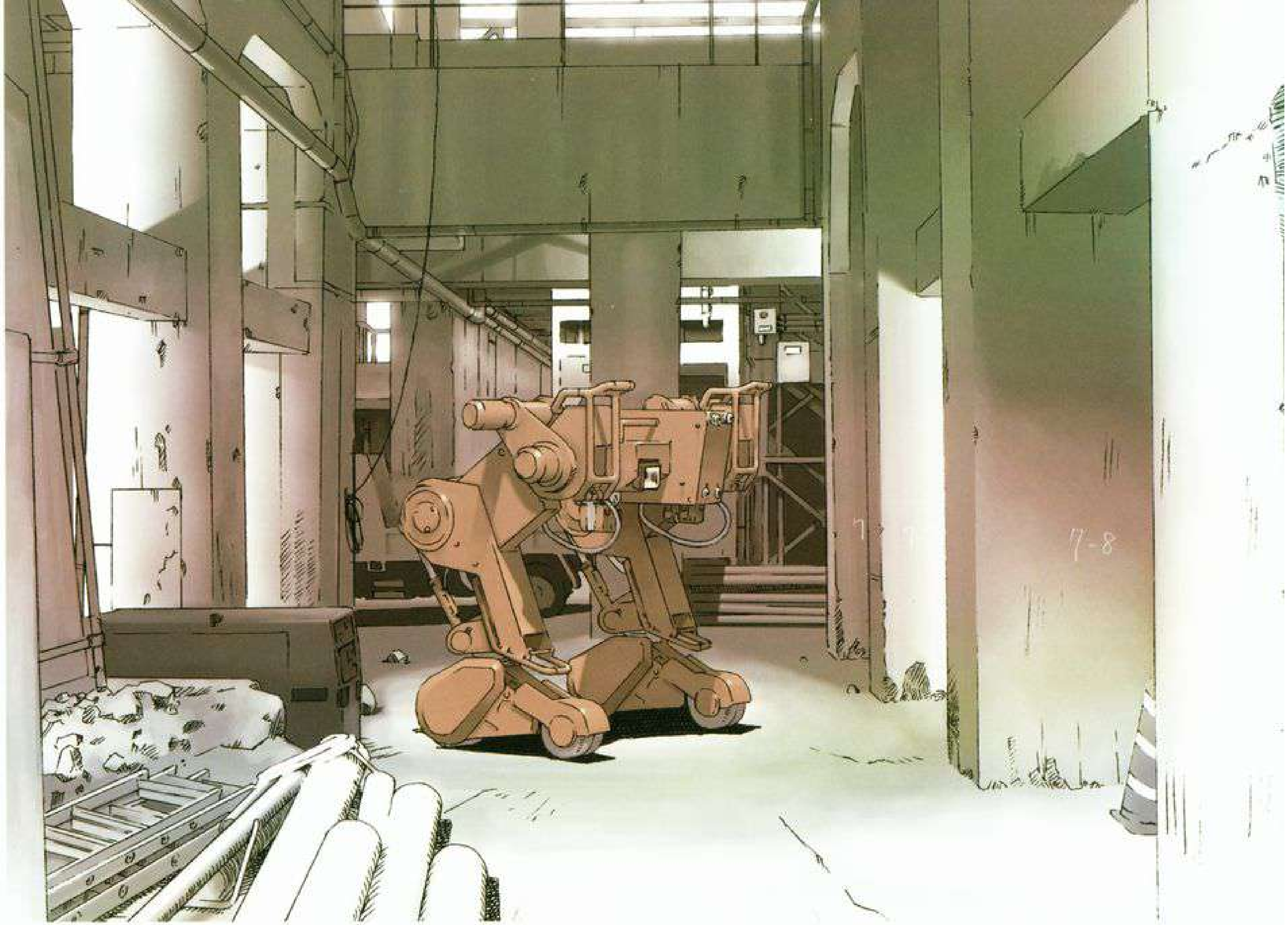
これまたそれ自体が何か仕事をするのではなく、いかにも「補助重機」的な役割を予感させるデザインである。足先は歩行も、高速タイヤ走行にも両用可能という、典型的な出雲重機デザイン。中央に見える頭部ユニットは全体のフォルムの中では小柄だが、かえって知的な印象を受ける。肩のようにも見える脚上部には手すりのような部分も見え、人間の移動手段、あるいは共同作業を前提としているとも推察される。





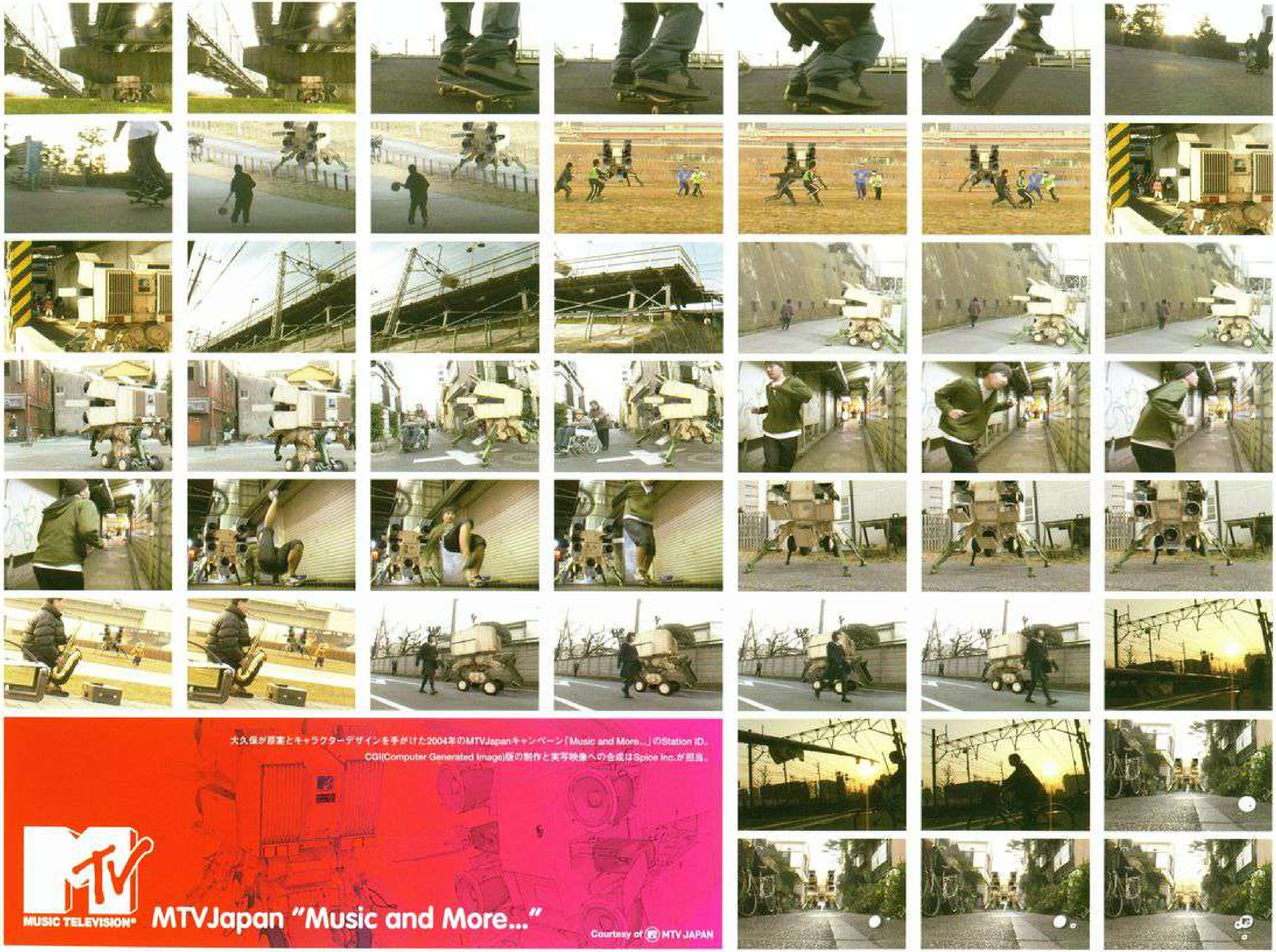
どうしてこんな地下に鳥居がある？　まさか古墳か何かを掘り返してビルを建てたんじゃないだろうな!?　後で祟られたりするのは御免だよ。やや？　よく見ればあれは機械じゃないか。ロボット、と言うべきかも知れん。え!?　何だって？　ヘッドライトを点滅させるだけじゃ解らんよ!　その脚の間をくぐれば良いの？　それともそこに車を停めろと言うのかね？　あるいは君があちこち走り回って未納料金を集めているのか？　ならまだ停めてないんだから払わないよ!　ああ、もしかしたら駐車場からロビーの前まで、君が乗せて行ってくれるのかもしれないな。はあ、まったく最近は……訳の解らない機械が多くて困るよ。



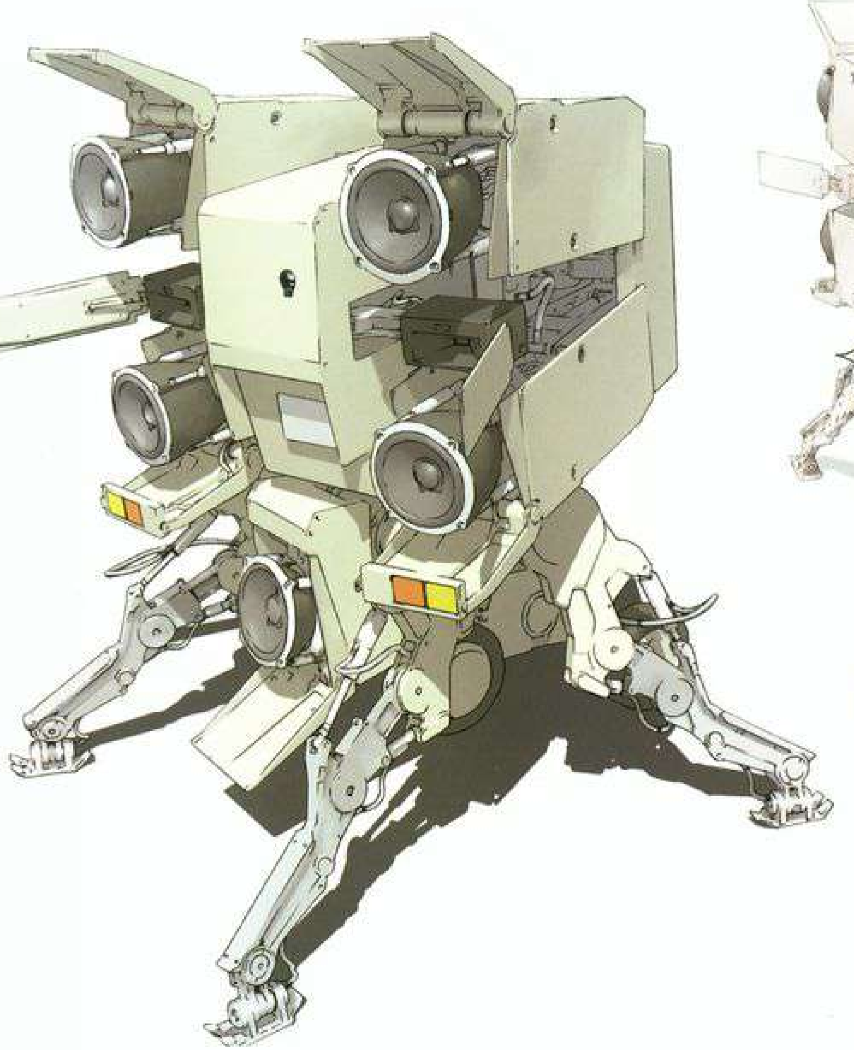


スレショルド　　51WT **Threshould**

デザイン誌上での出雲重機特集の際にデザインした機体。特集ページの最初を飾るためにデザインしたもので、いつもの「街の風景から浮かない」とか、「目的や使途不明だが重機」といったコンセプトとは真逆を行く「唐突さ」を意識しました。以前住んでいた江古田の街にほんとうに唐突に立っていた鳥居がありまして、この時参考にしたのを覚えています。また、出雲重機という組織名からも鳥居というのは容易に連想されるモチーフですから、満を持して用いた感があります。日本古来の物と未来感を演出する架空の機械、相反するもの同士の融合です。ネーミングの「スレショルド」は「境界」とか「閾(しきい)」を意味する英語です。鳥居にも"ここから先は神聖な場所"という、日常と非日常の一線を引く境界の機能があります。



大久保が原案とキャラクターデザインを手がけた2004年のMTVJapanキャンペーン「Music and More...」のStation ID。
CG(Computer Generated Image)版の制作と実写映像への合成はSpice Inc.が担当。





●CG制作上の設定画稿（展開状態背面）



●CG制作上の設定画稿（収納状態前面）



●CG制作上の設定画稿（収納状態背面）

Music and More... **"Quadra"**

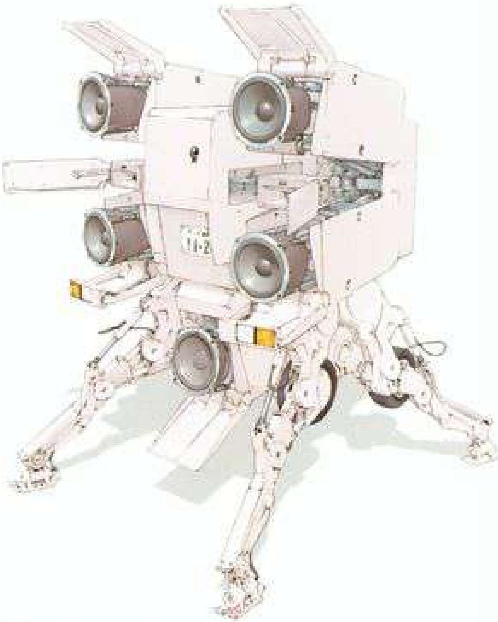
監督であるMTV Japanの木津裕史さんが「S2WT」の合成画を見て、“動かしましょう”と。それがキッカケです。映像化は以前からの念願だったので大変良い機会になったと感謝しております。変形するというアイデアは、「視覚的な刺激」を表現したものです。「音楽十映像」という表現の一般化に重要な働きをしたMTVを象徴する意味で、映像的なインパクトが得られるだろうと思い提案しました。「人の生活する、ごく日常的な風景の中に溶け込む形状」から「出力する刺激的な形状」へ。前者は出雲重機で培った表現、後者はアニメやSF映画に登場する宇宙船やジェットパックの「ロケット噴射口」を参考に、脚部を含む全てのパーツが放射状に展開するよう構成することで表現しました。

原案の段階でロケーションについては北千住を希望しました。小津安二郎作品『東京物語』で舞台にもなったエリアで、2006年現在でもその雰囲気を残しています。出雲重機でも下町の風景に合成していましたが、やはりロケーションは『3年B組金八先生』でもお馴染みの北千住です。高層ビルが林立する都心部よりも、人々の生活が垣間見える下町のようなエリアのほうが“リアルな東京”というイメージがあります。他にブレイクダンスのシーンでは「吉祥寺サンロード商店街」のアーケードもロケに使われました。

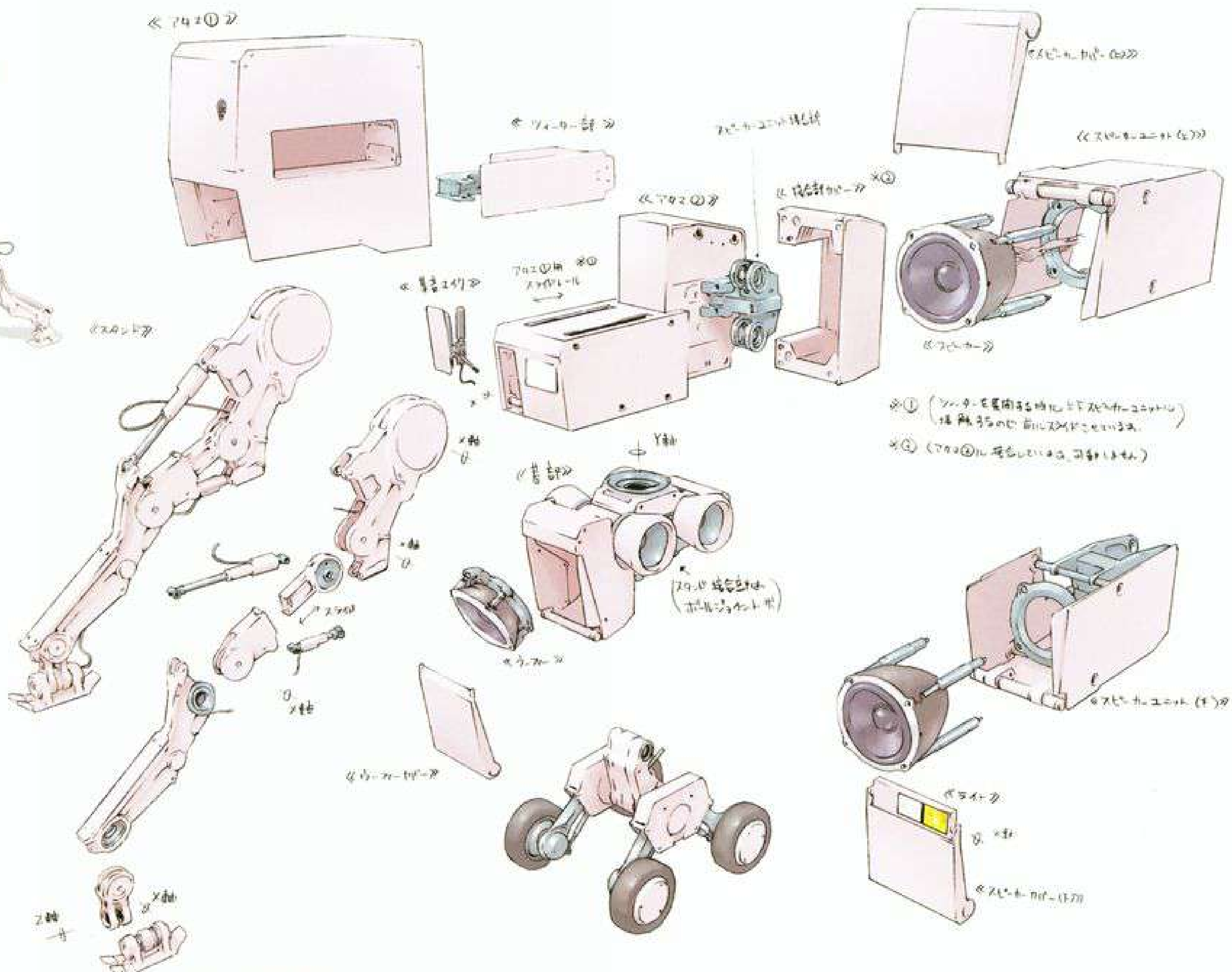
mmji

MTVJapan "Music and More..."

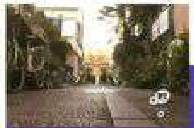




●CG制作上の設定画稿（展開状態前面）

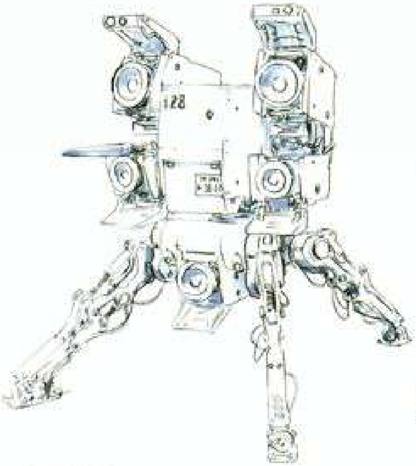


●CG制作上の設定画稿（展開図）

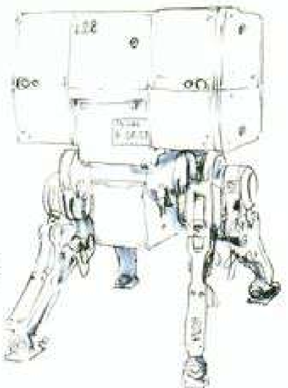


Music and More...
Staff Credit

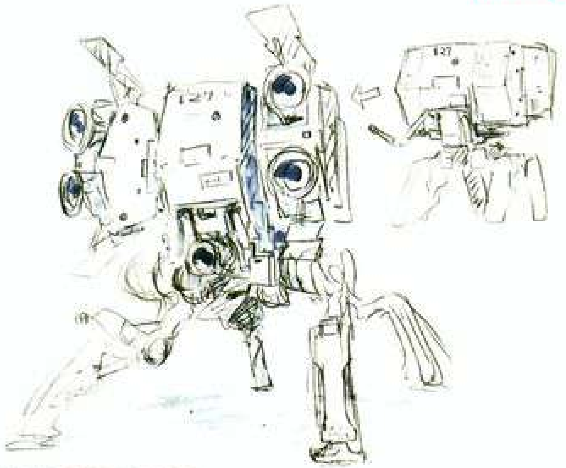
"ARAKAWA strikes!!!" (©MTV JAPAN Inc.,2004)
Director + Editor: Hiroshi Kizu (MTV JAPAN)
Concept + Design: Junji Okubo (IZMOJUKI)
CGI: Joji Hayashi (SPICE Inc. /www.spice-inc.co.jp)
Composite:Noriko Ishihara (Spice Inc.)
Cordinator + Logo Design: Kentaro Fujimoto
Picture: Julie Watai
Production Management: Midori Hibino (MTV JAPAN)
Cam: Takahiro Kodama, Yuusuke Oniki,Ryuichi Negishi, Kazuya Okamoto
Music: Noriaki Tanaka, Hiroshi Kizu
MA: Kohei Takagi (Video-Tech)
Voice Performance: Maaya Sakamoto
Staring:Seishiro Fujimoto, Takahiro Kodama, Yuusuke Oniki, Ryuichi Negishi, Kazuya Okamoto



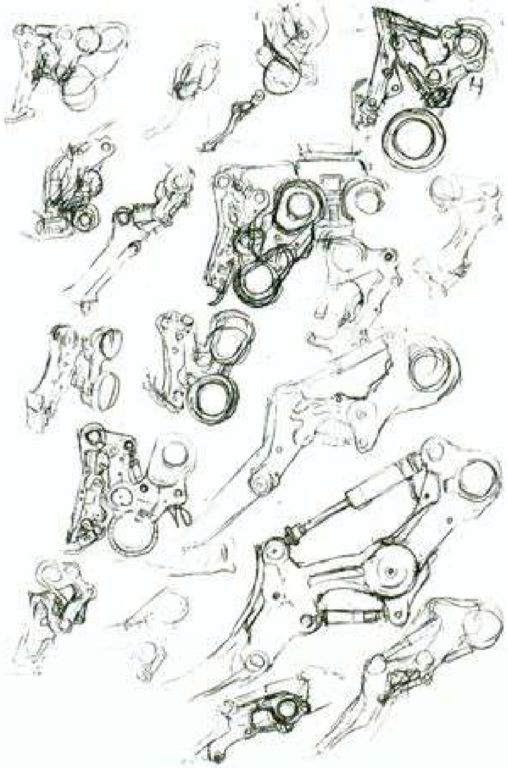
●FIX直前のラフ



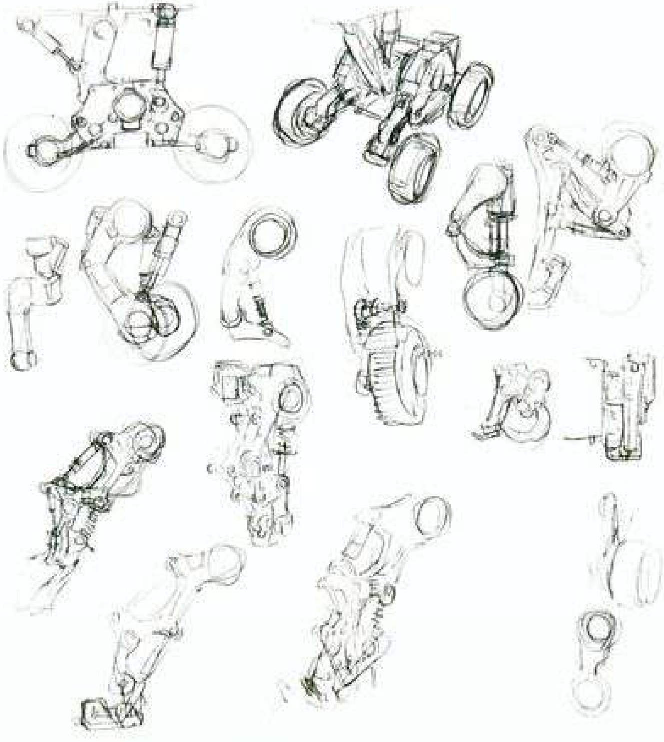
●最終的な形状が完成する前の段階のラフ



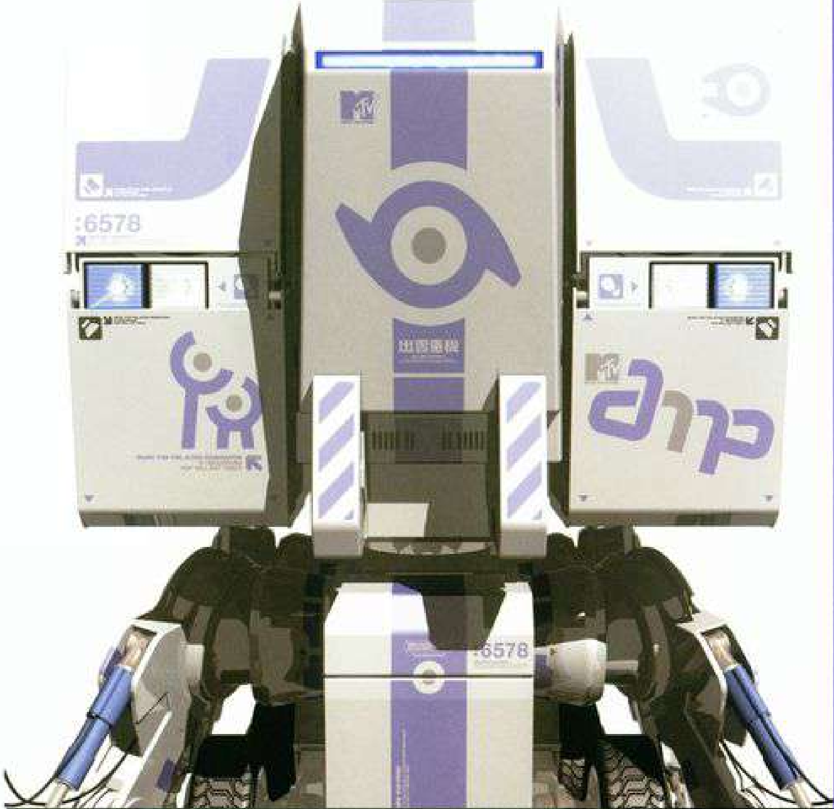
●中期でおおよその形状がまとまった段階で、脚について試行錯誤中の絵



●車輪部について試行錯誤中の絵

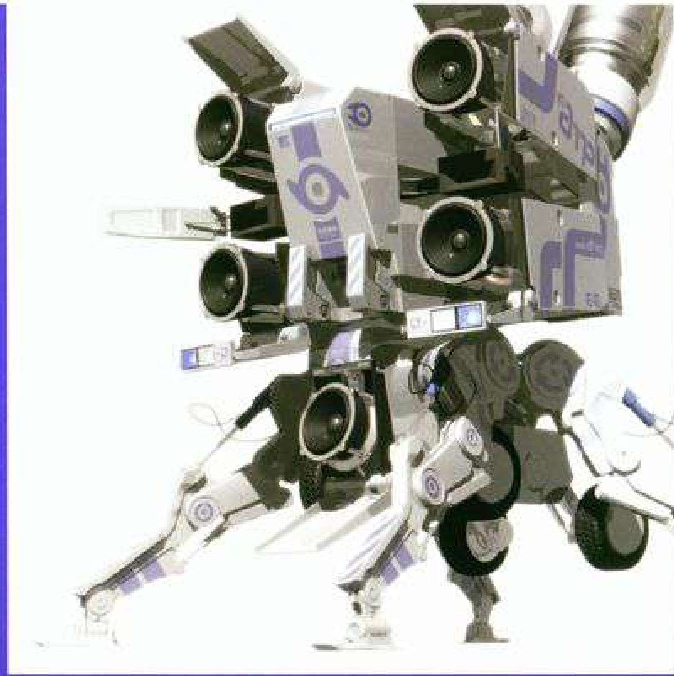


●ごく初期のもの。模索中の絵



マーキングによるデコレーションはグラフィックデザイナー藤本健太郎(元・Nendo Graphixxx)の手によるもの。「日立製作所」、もしくは「ウルトラ警備隊」のマークを髣髴とさせる目玉模様は、もともと藤本がある不動産業者のためにデザインし、"先進的過ぎる、という理由から"ボツになったというものをベースにつくられた。"6578"というナンバーは、以前藤本が木津監督と共に制作した「MTV-world chart express」のオープニング映像に登場する架空の鉄道車両に"6577"のナンバーが配されていたことに由来する。

MUSIC TELEVISION® Quadra / amp



「Music and More...」標準機のような下町でなく、ヴァーチャルな空間に置かれるという設定だったので、演出に沿ってケレン味のある改造と装飾が施こされた。



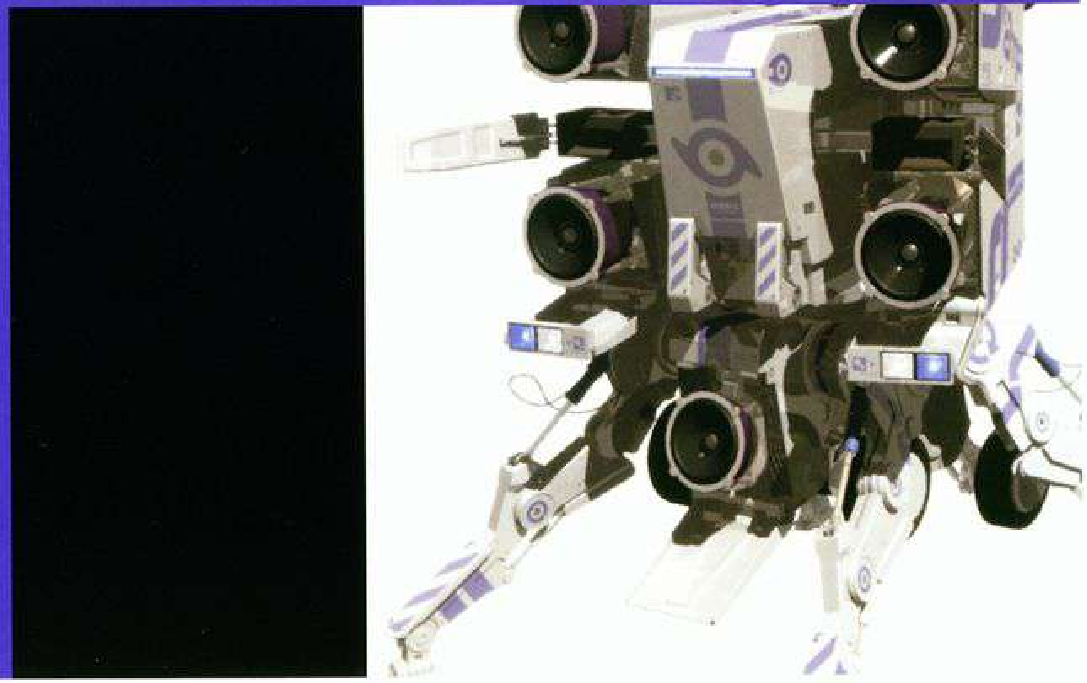
スピーカー収納状態。背面の大型真空管も水平に寝ている。機体後部から伸びる1対の巨大な円筒形真空管状のユニットが目を惹く。真空管の横には英国の老舗真空管メイカーだった「Gold Lion」を思わせるロゴプリントも見られる。

マーキングなしのバージョン





Courtesy of MTV JAPAN



出雲重機

［大久保淳二 インタビュー］

interview with JUNJI OKUBO

―――出雲重機の名 前はなにか特別な意味がある のでしょうか？ また、名前の由来は何ですか。

「出雲重機」はインターネットが普及し始めた頃に立ち上げました。当時は全般的にウェブサイト自体のクオリティが低く簡単に作ったHTMLでも、ちょっとしたデザインやそれらしい工夫によって、あたかも実在する会社組織を装って見せられることができました。ですから「架空の重機メーカー」というものをでっちあげよう、という遊び心が基盤としてありました。加えて「身の回りにある重機をサンプリングしてリアリティのあるメカニカルキャラクターを創作する」という制作手法と相まって「××重機」とすることにしたのです。当時はまさかプロとしてゲームや映像作品のメカをデザインするようなことになるとは思っていませんでしたから本当に半分冗談でした。実際、本当の重機メーカーから問い合わせが来たこともあります。ちなみに現在もメカニカルキャラクターデザインを行うフリーのクリエイターによるグループというだけで、いわゆる会社組織ではありません。

「出雲」という単語を使った理由には二通りあります。
一つは当初「GIZMO重機」という候補名があり、その名残としててです。GIZMOは「仕掛け、小道具」とか「最新機器」、あるいは「珍妙なもの」という意味のスラングです。もう一つは「出雲」という実際に日本の島根県にある都市の名前に関連しています。日本神話の中で重要な舞台として登場する土地で、多くの日本人はこの名前から神話的なものを想起するはずです。「神話（の作り手）的なスタンスでメカニカルなキャラクターを創作する」というのは立ち上げたときから既に考えていましたから、神話を象徴する言葉ということで引用しました。日本人の名字としても存在しますので、小松重機や加藤重機のように実在する重機メーカーと同じニュアンスにもなります。

―――出身はどこですか？ それはどんな所でしたか？ また幼少の頃興味・関心を持っていたのはどんなことでしたか？

出身は東京の昭島という街です。東京といっても都心部からかなり離れた郊外のベッドタウンで、いわゆる東京という言葉から連想するようなビルが雑然と林立する景観とは異なる水と緑に恵まれた長閑なエリアです。ただ、近隣に米軍の横田空軍基地があったので輸送機や戦闘機を頻繁に目にする機会がありました。幼少の頃はTVのヒーローやアニメ、ハリウッド産のSci-Fiムービーが好きでした。絵を描くのが好きで近所の絵画教室に通っていました。

―――日本のメカデザインは全般にファンタジーを体現化するといったスタイルを取る傾向が強いですが、大久保さんのメカデザインは、非常にリアルな感じがすると思います。なぜこのようなスタイルにしようと思われたのですか？またこのスタイルに至るにはどのような試行錯誤があったのでしょうか？

ファンタジーを体現化するスタイルというのは当を得ていると思います。海外のアニメやゲーム、Sci-Fiムービーにおいてのメカは、あくまで登場人物に対する道具であったり舞台装置の一部であるという側面が強い印象がありますが、日本のアニメや漫画におけるメカは神話に登場する“怪物”や“妖怪”といった超常的な可視対象物に近いと考えています。物語の世界に観る者を誘う役割というか第三者を引きつけるための役割を担ったものです。例えば、ギリシャ神話に“キマイラ”という幻獣が登場します。ライオンの頭・ヤギの胴・ヘビの尾をもち火を吐くという怪物です。その姿は“山麓には大蛇が山腹には草原があって山羊がおり、噴火する山頂の方には獅子の群れが棲んでいた山岳地帯”を象徴するものだという説があり、自然に対する畏れを具象化したものであると考えられています。そうした人間に対しての超常的な力を、既知の情報を合成して具象化することは世界中の神話に見られる特徴的な作業です。仏教の仏像もサイン・シンボルの集合体です。刺激的なデザインにまとめることも後世に伝え続けるための手段だと思います。私が出雲重機でやっていることも、他の日本のアニメや漫画の中で描かれるメカも、取り込む要素（キマイラにおけるライオンや羊、蛇といった要素）が時代の価値観に対応して（兵器や建築機械といった要素に）変化しただけで、やっている作業の内容自体は同じだと考えています。

また、キリスト教圏のヒーローがキリストをベースにした超人的なヒーローが多いのに対して、日本では主人公が機械に依存することで超常的な存在となるパターンや機械（ロボット）自体に精神が宿ったいわば機械の神様といったようなヒーローが多く、幅広い年齢層に親しまれています。しかしながら、この分野は男子向けの玩具メーカーをスポンサーにマーチャンダイジングと密接に相関しながら発達してきたこともあり、玩具の消費を促すために子供の承認欲求や男性心理特有の防衛機制心理に訴求する必要がありますので、近年は一層見た目本位の奇抜さをねらっただけの偏った進化を続けているように感じられます。見た目本位の奇抜さというのは“外連（ケレン）”と呼ばれていて、キャラクターデザインの作業においてもよく使われる言葉です。外連とは元来、歌舞伎や人形浄瑠璃といった日

本の古典芸能で用いられる演出法のことで、民族的な趣向も影響しているのかもしれません。

以上のようなリサーチを経て、私はあくまで基本的なルールに則ってデザインすることを目標にしました。つまり、身近にある建設機械や工業機械の特徴的な部品を象徴的なフォルムの中に合成し、あたかも存在するかのような機械の幻獣を産み出すというものです。リアルな感じがするのはそれが効果的に表現できていることに加えて極力 "外連" を抑えているからだと思います。

———尊敬するメカデザイナーがいたら教えて下さい。またそれはなぜですか?

ロン・コッブやジョー・ジョンストン、ラルフ・マクォーリー、シド・ミードといった人たちの影響は非常に大きいです。"STAR WARS" をはじめ80年代のハリウッド産Sci-Fiムービーが大好きなので、そのせいもあると思います。日本のアニメ界では宮崎駿監督や大河原邦夫氏の仕事が好きです。大河原邦夫氏については近年というよりも70年代の仕事が好きです。初代ガンダムに登場するモンスター風な敵モビルスーツのデザインも好きなんですが、何と言っても "タイムボカンシリーズ" の頃のメカ(敵も含む)が素晴らしいです。子供がうろ覚えで描けるようなシンプルさには魅力を感じており、私自身もそれに習おうと心がけています。漫画の分野では士郎正宗氏の仕事がとても好きです。彼の作品は "攻殻機動隊" のほうが有名ですが、個人的には "仙術超攻殻オリオン" という作品が大好きです。

———ご自身のスタイルの他に、どのようなメカデザインが好きですか? また、それはなぜですか?

ダンバインやガリアン、エスカフローネのような、ファンタジックな方向に還元するというスタイルには関心があります。機械工学的(もちろん作り事ですが)な設定とか小難しいことを考えずに楽しめるので。

———お好きなメカアニメ(メカが活躍するアニメ作品)は何ですか? 理由は?

中学生の頃に観た「AKIRA」は今でも好きです。金田のバイクやSOLは衝撃的でした。やはり作風への影響を大きく受けていると思います。最近はあまりアニメを見ないので、これといって特に好きな作品はありません。やはりアニメよりも実写映画のほうが興味があります。"ゴーストバスターズ" の幽霊退治用装備や "バック・トゥ・ザ・フューチャー" のデロリアン、"エイリアン2" のパワーローダーのように "あくまでも舞台装置の一環であって主張はしないんだけれども、とても印象的なガジェット" というものが好きです。

———どのようなきっかけでカプコン社さんの「鉄騎」、「鉄騎大戦」に関わるようになったのですか?

出雲重機のウェブサイトを見たディレクターの河野さんからメールを頂戴したのがきっかけです。まだ企画の段階で最初は半信半疑でした。
「鉄騎大戦」には関与していません。登場する新型のVTは私のデザインしたVTを参考にカプコンのスタッフがデザインしたものです。

———ヴァーティカル・タンク(VT)のデザインにはどのように取り組まれたのでしょうか? デザインに際しては、どのようなご苦労があったのでしょうか?

ヴァーティカル・タンクという呼称は河野さんの発案で、企画を持ちかけられた時点で既にその言葉がありました。ですからデザインにおいてはヴァーティカル・タンクの文字通り "立ちあがった戦車" を基本的なモチーフとしました。プレイヤーが最初に搭乗する、いわば主役機であるディサイダーからデザインしたのを覚えています。胸の中心から放射状に展開する線状をデザインに盛り込むのは、近年の日本のアニメにおける主役機デザインの代表的な手法の一つで、ディサイダーはそれに基づいています。また、侍の鎧もモチーフにしました。両腕の装備を変形させて収納状態にすると、腰に刀を納めた侍のようになります。兵器である以上特別な意味が無い限りヒロイックな装飾や色づけは行わないという方針をヴァーティカル・タンクにも用いました。

苦労した点は、転倒した場合どうやって起きあがるか? 腕を付ければ解決するのですが、それでは擬人化の傾向が強まり、リアリティが薄れると考えました。最終的に、ゲームということで起き上がりの機構そのものについては妥協しました。そもそもガスタービンエン

出雲重機

［大久保淳二 インタビュー］

interview with **JUNJI OKUBO**

ジンで動く20メートルの二足歩行兵器は、転倒した時点で戦闘不能になります。ビジュアルとしての面白さや刺激を優先するか、機械としてのリアリティを追求するか、ゲームにおける演出を効果的にするか、どこに重点をおくかで1体1体について大変苦労しました。

――――「鉄騎」には独創的な大型コントローラーが組み込まれていますが、VTsのデザインをする際にはこうした要素も考慮に入れてデザインされたのでしょうか？ また、コントローラーのデザインそのものにも何らかの形で関与されたのでしょうか？

企画の段階でコントローラーについては知っていましたし、その時点でコントローラーがメインとなるゲームだなと感じました。シミュレーター的な内容となるので、プレイヤーに（ヒーローロボットのような）同一化を求めさせるのではなく、あくまでヴァーティカル・タンクは乗り物としてデザインする必要があると早い段階から考えていました。コントローラーのデザインには全く関わっておりませんが、基本的にどういったボタンやレバーがあるという情報は最初の段階である程度アイデアが出ていましたので、それらはヴァーティカル・タンクのデザインに反映しました。

――――イラストレーションやグラフィックデザインの他に好きなことは何ですか？ 趣味は何ですか？

音楽や演劇を鑑賞する事が好きです。演劇は小さなライブハウスで見る小劇団の芝居です。私自身もとある劇団のサポートに参加させてもらった事があります。主に芝居の中で使用される映像や舞台美術・衣装などです。趣味なので、自由に楽しんでやっています。衣装デザインなどはキャラクターデザインの勉強にもなります。イラストやデザインの仕事と違って、客席でお客さんの反応をライブで体感できるのは気持ちがいいものです。

――――芸術的観点から、ご自身が創造する様々なイメージを通して、どのようなことを表現したいと考えていますか？

日本ではいわゆるアニメや漫画に登場するような“メカ”がアニメや漫画の中だけに囚われてがちだと感じています。私はあえて、そういった枠を越えて色々な場面でメカニカル表現というものを追求していきたいと考えています。

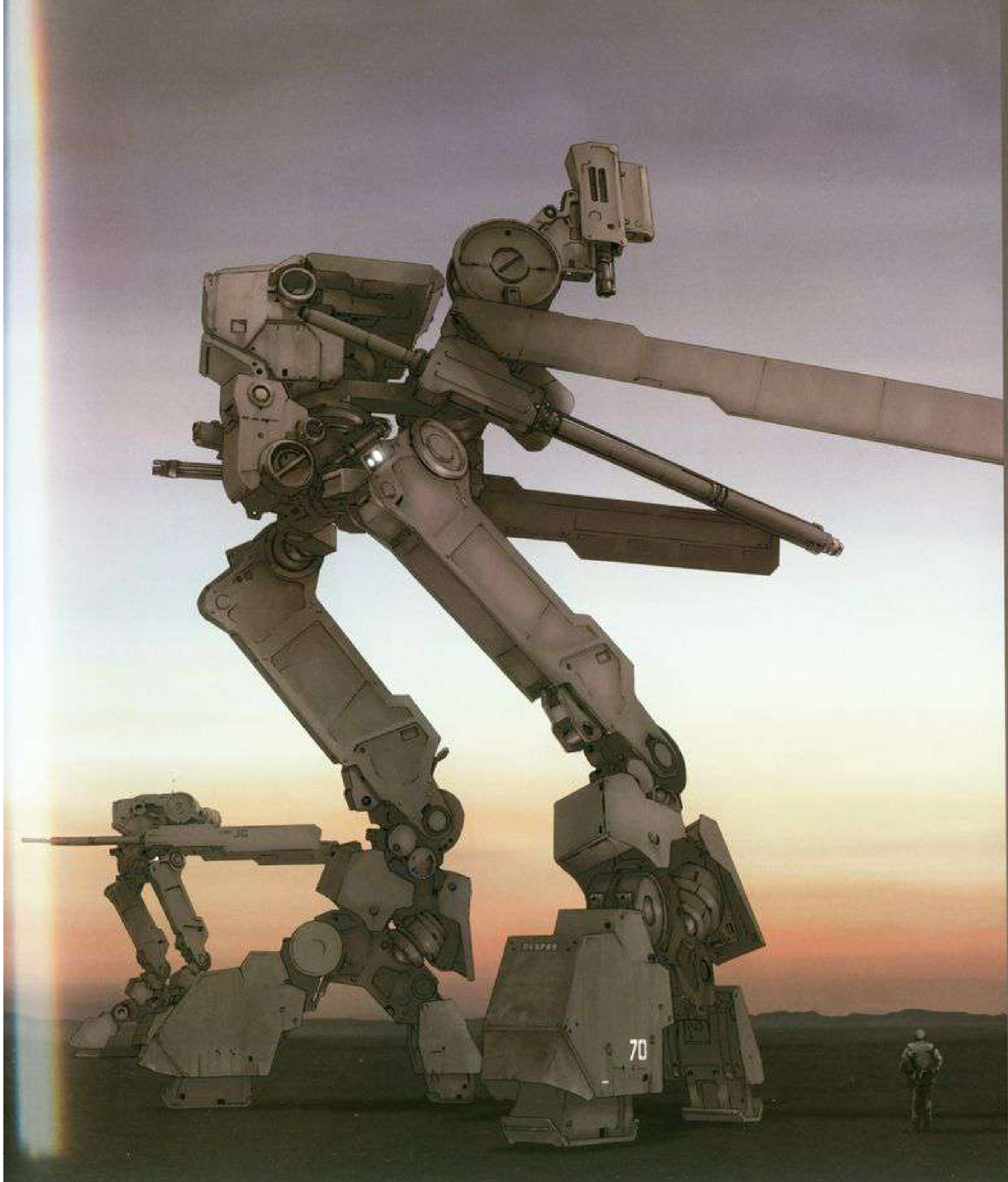
前述の通り、私は身近にあるものを象徴的なフォルムの中に合成し、形作る方法でメカデザインをしています。ですから重要なことは常にその素材となる“身近にあるもの”を調査することです。既存のアニメや漫画の中ではなく、現実の世界にある色々なものを見たり体験することが大変重要になると考えています。そして、（これはあらゆる分野に共通することだと思いますが）誰のマネでもない自分のスタイルというものをしっかり確立して、そのスタイルで革命を遂行しようという強い意志が大切だと思います。

※ここに掲載されているインタビューは、2005年7月に刊行された英国アニメ誌「NEO」での大久保淳二インタビュー記事“Creating Chimera”を再構成したものです。

Interview: *Ollie Barder*
First appearance: ***NEO ネオ***
AUG 2005 ISSUE 009 (Uncooked Media Ltd)
www.neomag.co.uk

JUNJI OKUBO ［大久保淳二］
イラストレーター／グラフィックデザイナー

1974	東京都昭島市出身。
1995	専門学校卒業、そのまま学校に技術職員として就職。
1997	東宝特撮映画「学校の怪談3」「モスラ2」にCG合成スタッフとして参加。
	Sci-Fi系のウェブサイト運営、GASBOOK Vol.2で取り上げられる。
1998	退職、漫画家 藤原カムイの制作スタジオにてデジタル着色スタッフとして参加。
	アシスタント業務の傍らでイラストレーション制作、デザインを学ぶ。
	オリジナル作品展開として出雲重機発足、渋谷東京堂にてウェア販売など。
2000	フリーランスイラストレーターとして活動開始。主にガンダム専門誌「G20」への寄稿を行う。
	イラスト制作及び雑誌連載などの活動。
	BNN社刊デザインプレックス誌上で巻頭特集として取り上げられる。
2001	XBOX用ゲームソフト「鉄騎」の制作に参加、結婚。
2002	「鉄騎」発売。
2003	Nendo Graphixx、Beatserviceと共同で目黒に事務所(raredrop)開設。
2004	MTV Japanのキャンペーン“Music and More...”に参加。
2005	MTV Japan クラブミュージック専門番組「amp」オープニング映像用のキャラクターデザイン制作。
	グラフィックデザイン業務、AD業務、映像制作業務など多岐に渡り活動。
2006	「出雲重機 INDUSTRIAL DIVINITIES」発売。



鉄騎

STEKKI
2002

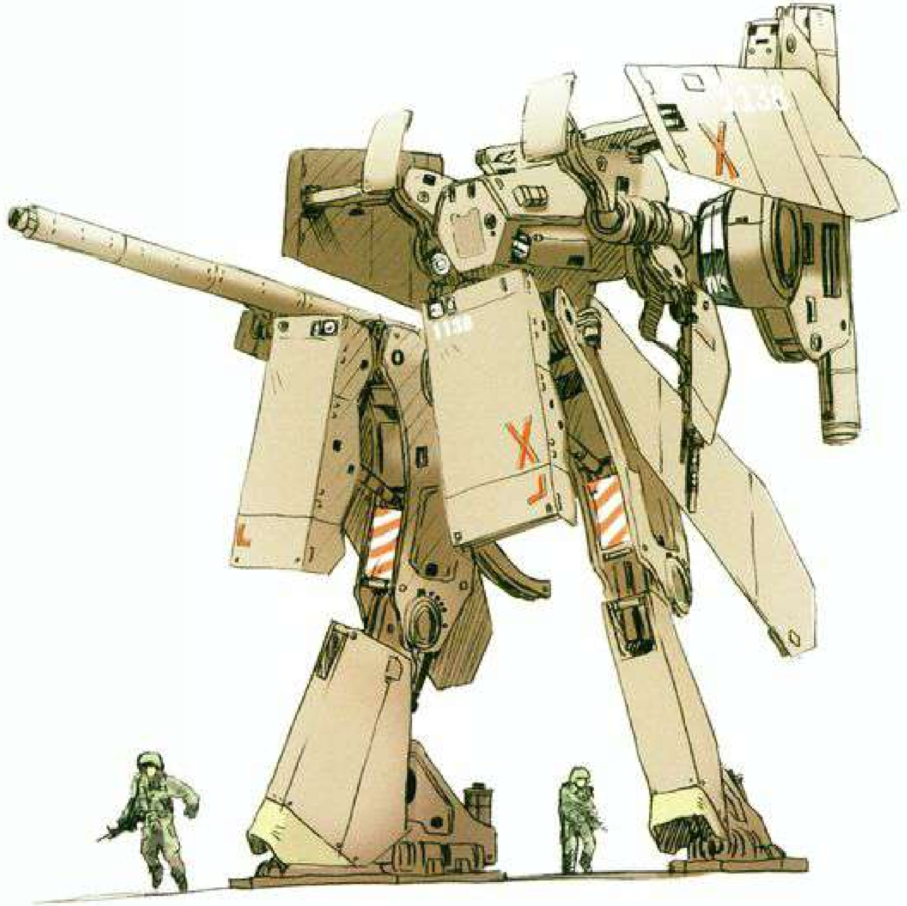
2002年に発売されたX-BOX用ゲームソフト「鉄騎」(CAPCOM)に、出撃重機の作者／大久保淳二はVT(Vertical Tank=ヴァーティカル・タンク)デザイナーとして参加している。大久保はゲームに登場する全てのVTと各種武装、および一部の周辺マシンのデザインを手掛けた。

なお、カプコン開発部へのデザイン提出以降、ゲーム発売までの期間中に兵装のデザインや設定に変化が生じており、ここに提示されたデザイン画稿と最終的にゲーム中に登場した機体とでは、多少デザインに相違が生じているものがある。また、本作品集出版に際して大久保自らが加筆修正を行っている画稿も一部含まれている。

First Draft 2000 Nov.

●初期ラフ　平均型VT

初期に描かれたラフの一つ。最初に依頼されたのは「平均型」と「雑魚型」、「ジャララックス」で、このラフは「平均型」として描かれたもの。当初の設定は「身長（全高）10m」だった。シルエットを重視し、武者の風貌を参考にしたデザイン。見た人が感情移入する華奢な本体部に対して、大袈裟な装甲を施してヨロイの感覚を強調した。装甲は戦車や装甲車の外装からのサンプリングで過重感覚を回避しようとした。この時点で既に確立しているディサイダーの基本フォルムはそうした考え方によるもの。



“ロボットを操縦して戦うゲーム”と聞いて、多くの人が想像するのはやはりアニメのロボットでしょう。しかし私としてはアニメのロボットのように、神話的というかメッセージ性のある物語の上に登場するヒーロー（あるいはヒーローの存在を物語るモチーフ）であるかのようなバックグラウンドが無い以上は、ケレン味のあるフォルムにデザインをする必要が無いと考えました。VTは殺戮兵器にすぎませんから、ファーストパーソン・シューティングゲームでユーザーが使用する装備品、あるいはフライトシュミレータの戦闘機と同等のもの、あくまでも戦争するための道具としてデザインするべきものであると思ったのです。ディレクターの河野さんからご依頼を頂いたときも“油と鉄の臭いがするメカを”“銃や戦車のもつ純粋な機能美”といった提案の内容には大いに賛同しました。ですが、多くの人が期待するのはやはり「ガンダム」や「マジンガーZ」のようなヒーローロボットです。無論そういった要求は当然カプコン社のほうからもありましたので、どうしても歩み寄らなければならず、制作期間の前半はそこにどう折り合いをつけるかで大変悩んだ記憶があります。

とりあえずフォルムだけでもヒーローロボットを模したものにして、ユーザーのヒーロー願望に訴求して同一視を喚起させる必要があると考えました。たとえば、多くのアニメロボットのデザインで見られるような胸部中央から放射線状にラインを構成するようにパーツを配置してヒーローロボット感を演出する方法です。ユーザーが最初に搭乗するディサイダーはこの手法に乗っ取っています。ディサイダーの後継機であるプロミネンスやクェーサーもこの手法を用いていますが、Z軸方向（XY面）で三次元的な放線のベクトルを反転して応用しています。こういったアニメロボット的なデザインのスタンスは各VTの役割に応じたフォルム形成に集約しました。

ここでご紹介する設定デザイン画稿はアニメロボット的なフォルムを踏襲しているように見えますが、実際のところVTの間接位置やパーツバランスが人間のそれと大きく異なっています。まず、間接位置をズラすことによって動きにぎこちなさや独特のリズムを生じさせて、怪物性を表現しようと試みました。とにかく着ぐるみ的な人間を連想させる動きは、VTに（ユーザーとは別の）人格を宿らせてしまうと思いましたので回避したかったのです。あくまでユーザーが操縦する乗り物でなければなりません。パーツバランスに関しては、高さ20mのロボットは恐らく乗り物というよりも建築物的なものに感じられるであろうと考えました。意識したのはVTを見上げる人間の視点です。VTが全体的に足先から頭頂部に行くほどパーツが小さくなるのは私なりに巨大感の演出をしたつもりです。デザイン画が全て右上からのアングルで見せている理由は“情報量が多い”ということと共に、以上の三次元的な考え方でデザインされた事による“従来のアニメロボットと比較して奇形的なフォルムに対する違和感をごまかす”という意味があります。

デザイン画のVTと実際に動き回るVTとでは、雰囲気が異なると思います。私が重点を置いたのはどちらかというと後者で、それを見事に実現したカプコン社及びヌードメーカーのスタッフの方々には敬意を表したいと思います。また、「鉄騎」という素晴らしい作品の開発に参加させていただき、多くのことを勉強させていただきました。貴重な機会を与えて下さったプロデューサーの三上真司さん、稲葉敦志さん、そしてディレクターの河野一二三さんに心より感謝申し上げます。

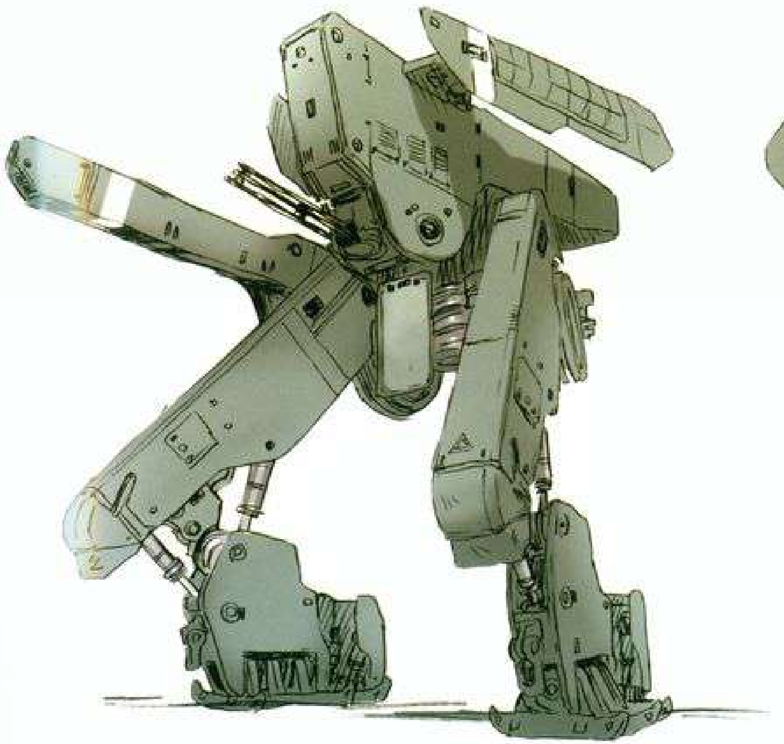
First Draft 2000 Dec.

●初期ラフ　雑魚型VT

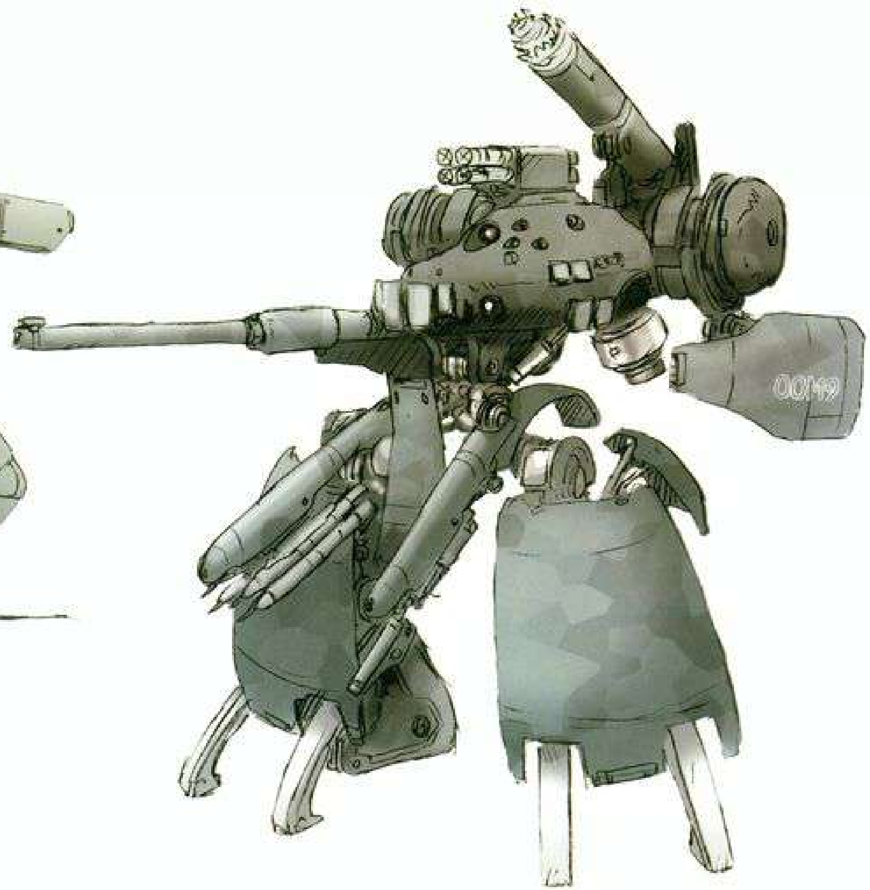
「雑魚型」として描かれたもの。恐竜や怪獣のようなフォルムを用いて、異形の重機械の雰囲気を出そうとデザインした案。作った本人としてはこれが一番乗ってみたいと思う形だった。上半身のフォルムは後にスカーフェイスに応用された。

●初期ラフ　ジャララックス型VT

デザインの依頼が来る時点で世界観や設定はおおよそ出来上がっており、敵側の傭兵部隊ジャララックスも既に設定として用意されていた。異色な外観、円錐形のドリルではなくトンネル掘削機のようなカッターブームを装備しているという案も依頼内容に含まれていた。敵役ということで、曲線的なフォルムで威圧感を、クモを参考に嫌悪感の生じるフォルムを意識した。突き出た牙のような脚部のツメは、攻撃性を連想させようと試みたもの。







First Draft 2001 Feb.

●初期ラフ　平均型VT

メインのメカ（平均型）について決定稿が出ず、ハードなスケジュールの中でアイデアを出してはゼロにリセットし直す……という作業を何度か行った。その中から出てきたアイデアの一つ。武装の設定もこの時点では「120mm滑空砲」「25mm機関砲」と決定稿と比べると小さく。そのサイズを基準にVTの身長を8m程度に改めデザイン。ポリゴン数の制約に伴いパーツデザインを簡略化したり、転倒時の起き上がりの為の装置を付けるなど、試行錯誤を繰り返した。

●初期ラフ　平均型VT

全高の設定が「10m」から「20m」になり、戦闘ヘリの考え方からリアリティを追求した結果、ヒョロッとした体型になった。兵装は「Φ」の字状に収納される。マニュピレーターとしての腕らしきものは転倒時の起きあがり機構も意識したもの。腕があることで擬人化の傾向が強まってしまい、マシンというよりも人型ロボット（現実のヨタヨタ歩く人型ロボ）の印象になってしまう。どうにか別のアイデアは無いかと色々考えたが、結果的に転倒時の起きあがり機構は妥協。これ以降はフォルムを重視する方向性に変更する。

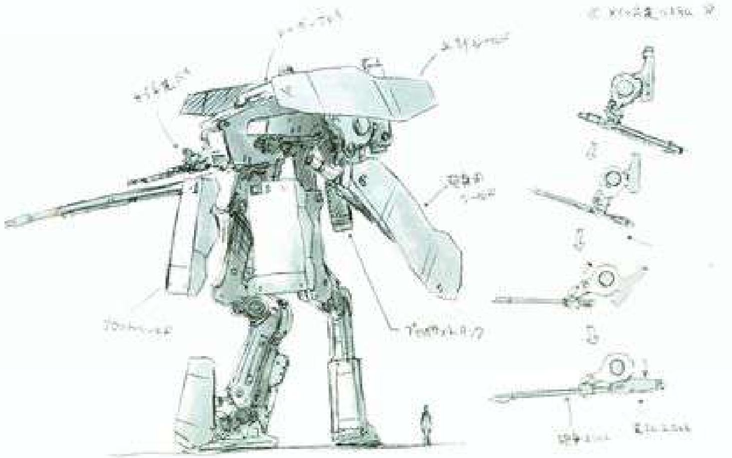




First Draft 2001 Mar.

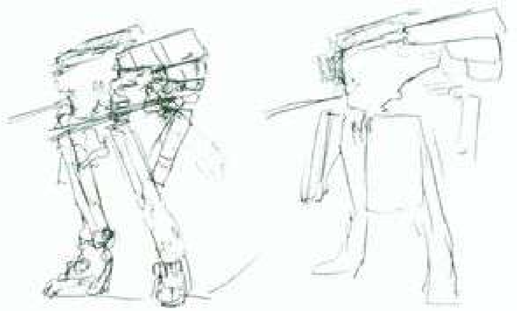
●初期ラフ　平均型VT

平均型のフォルムからケレン味の度合いを強めて再考したもの。「ポリゴンやジョイントの制約は考慮せずに」という助言をもらい、それまでの可動によるパーツ干渉を懸念した3DCGソフトをいじりながらのアイデア出しをやめて、手描きでのアイデア出しに切り替える。装備すると槍のように、収納すると鞘に収めた刀のようなフォルムを描くメイン兵装のギミックはこの時点で完成した。



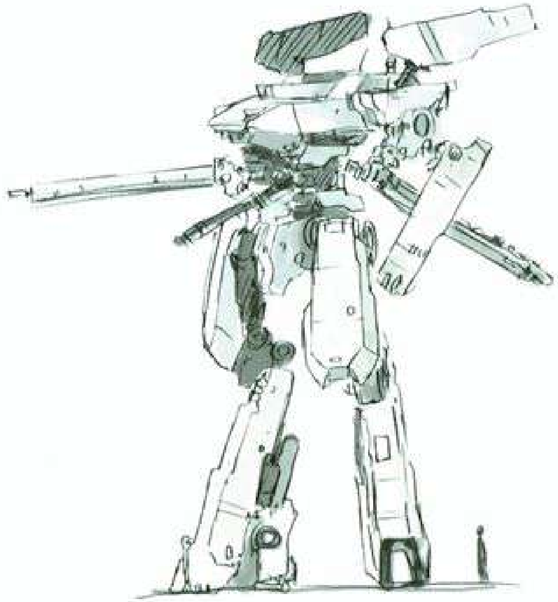
●初期ラフ　平均型VT

フォルムを模索する作業が続く。やはり胸部中央から放射状に線を描くパーツ構成は必須と考えていた。



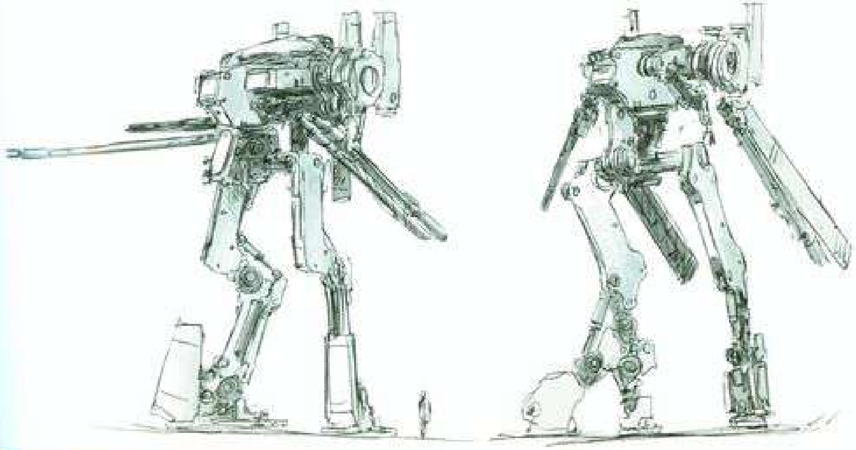
●初期ラフ

ヒーローロボに寄ったアイデアの一つ。腕のシルエットを模したシールドなど、フォルムの雰囲気はプロミネンスにも通じる。



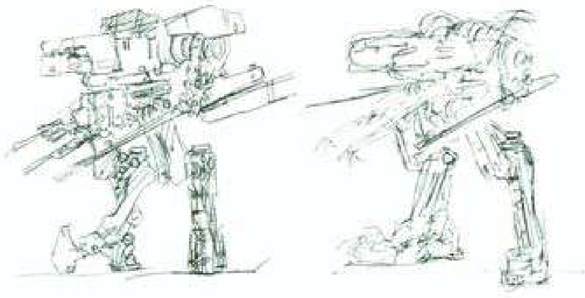
●初期ラフ　平均型VT / 派生案

左/ ターミネーターのように華奢な風貌のメカが弾丸を弾きながら迫ってくる様子が恐い（実際は映像演出による部分なのだが）という固定観念があるせいか、平均型案の大袈裟な装甲を外した案も用意したが、やはり「タフさや強さ、重さが足りない」という指摘を受ける。
右/ 更に簡略化したもの。後にビッツの原案となる。



●初期ラフ　支援型VT

パトリック・タトポロス版ゴジラの影響が感じられる恐竜的なフォルム。頭部（顔）が肩よりも下にあることで得られる威圧感は後にスカーフェイスやビヒモスで応用される。



First Draft 2001 Apr.

●ディテール考証用画稿　平均型

平均型（ディサイダー）のデザインについて方向性が決まり、改めてアイデアをまとめ直したもの。主に最終的なクリンナップを行う前のディテール考証用として制作された。実際のモデリング作業の雛形にしてもらう為の簡易3DCGモデルの制作も同時に行いつつ、このあと最終的なデザインの完成に至る。この頃、平均型制作作業から副産物的に生み出されていた軽量型（ファルシオン）と鈍角型（ビッツ）もこの段階で具体的になっていった。その他のVTデザインはこれらの3体を基礎として進化発展を遂げたものである。

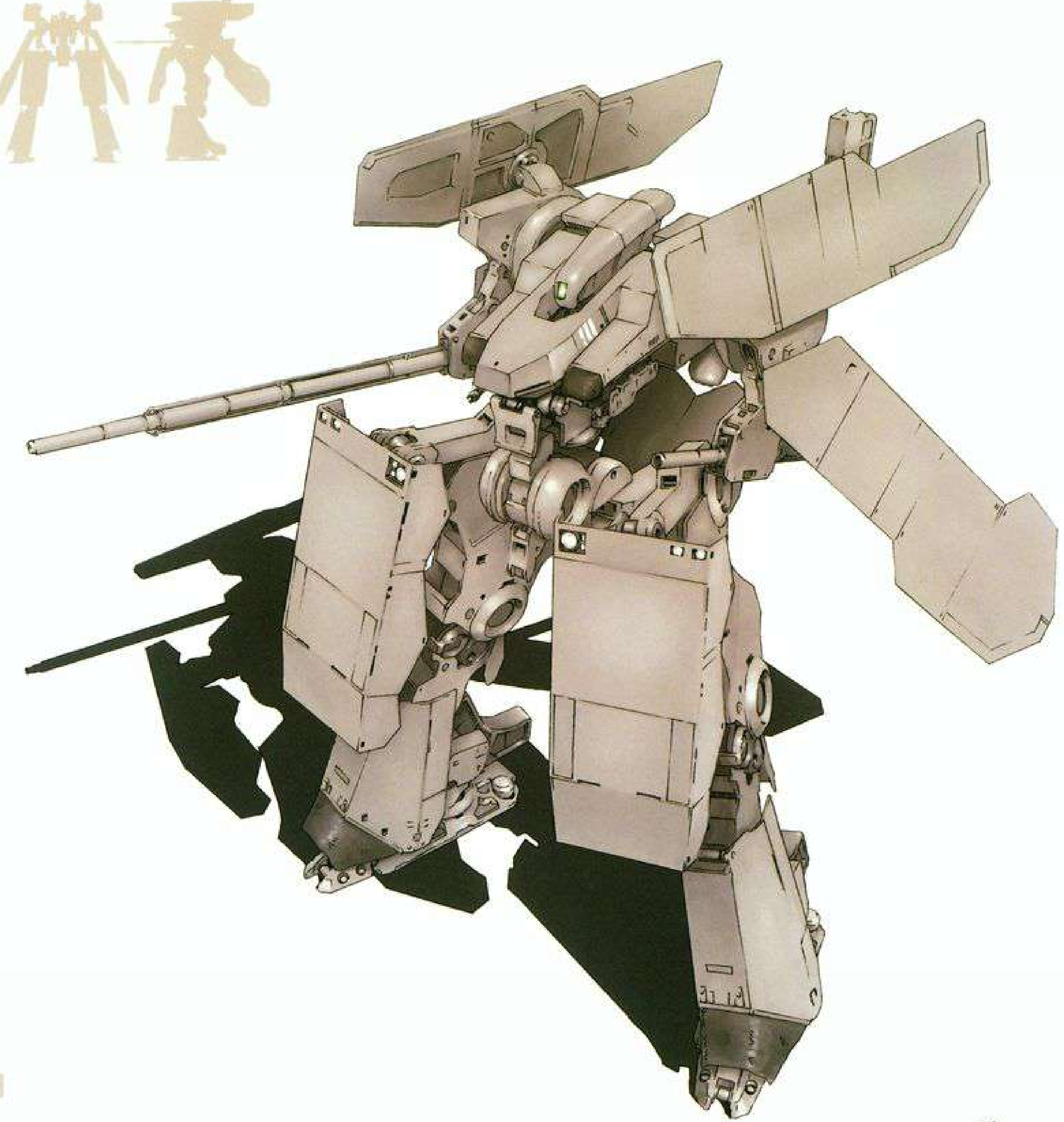
ディサイダー決定までの期間について大久保は「初めての大仕事だったのですが、別な仕事も複数抱えていましたしプライベートも色々慌ただしい時期でしたから、精神的にも苦しい状況の中での作業でした」と述懐する。

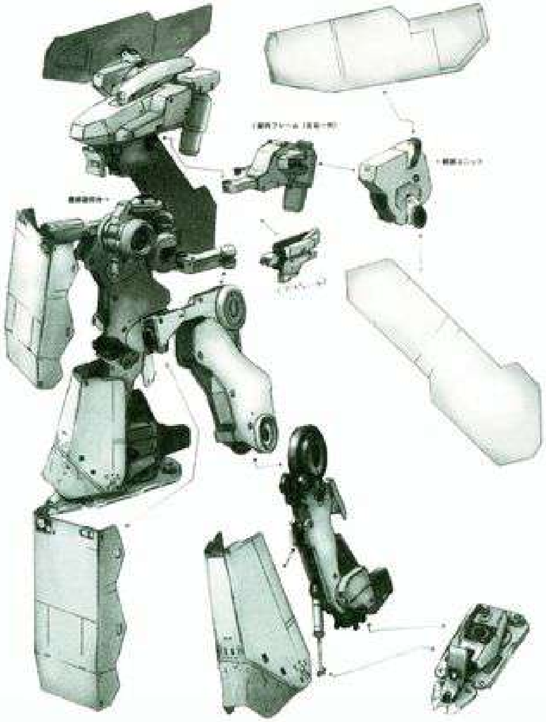


M-7-DB Decider

FIX_2001/3/25

機体名称	M-7-DB　Decider（ディサイダー）
製造元	コマツ・ランド・システムズ
全高	20.58m
全幅	8.66m
乗員	1名
主機関	782F空冷式ガスタービンエンジン
路上航続距離	205km
渡渉水深	10.0m
超壕力	7.0m
超堤高	5.0m
標準兵装	315mm滑腔砲×1　120mm重擲弾砲×1
	87mmチェーンガン×1　Alc205プラズマトーチ×1



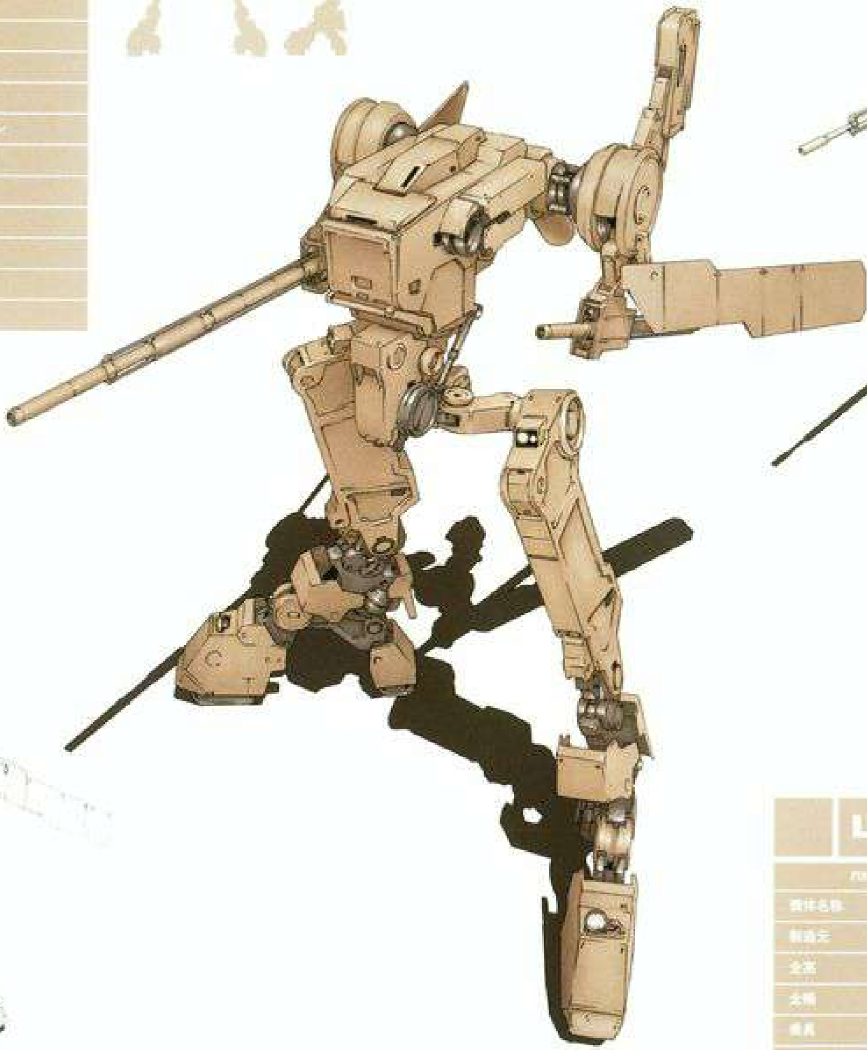


ディサイダー展開図

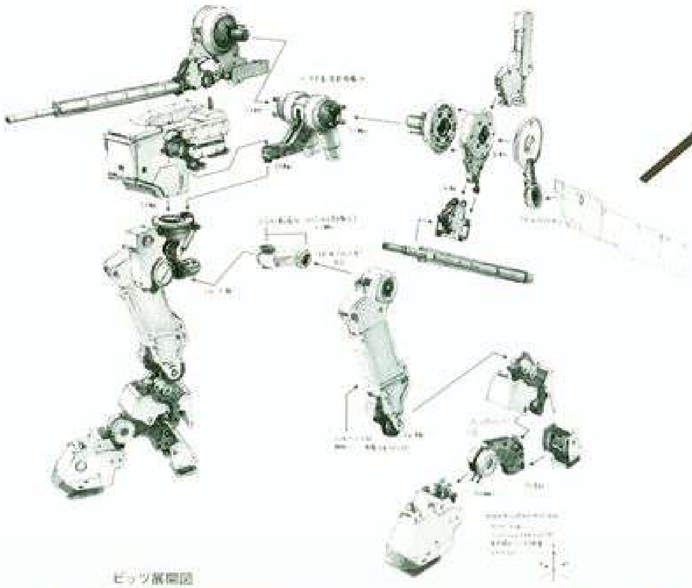
FIX_2001/5/23

LF-003-C Vitzh

FIX_2001/3/10	
機体名称	LF-003-C Vitzh（ビッツ）
製造元	ライカミング・ディフェンス・システムズ
全高	18.02m
全幅	7.49m
乗員	1名
主機関	サーコム・AGT-77000チャージド・ガスタービンエンジン
路上航続距離	170km
渡渉水深	7.0m
超壕力	6.2m
超堤高	3.3m
標準兵装	370mmライフル砲×1　AK10-A4無反動砲×1
	67mmチェーンガン×1







ビッツ展開図

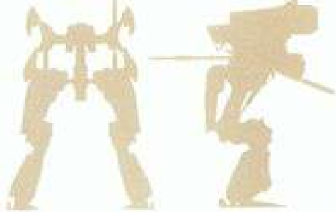
FIX_2001/3/10

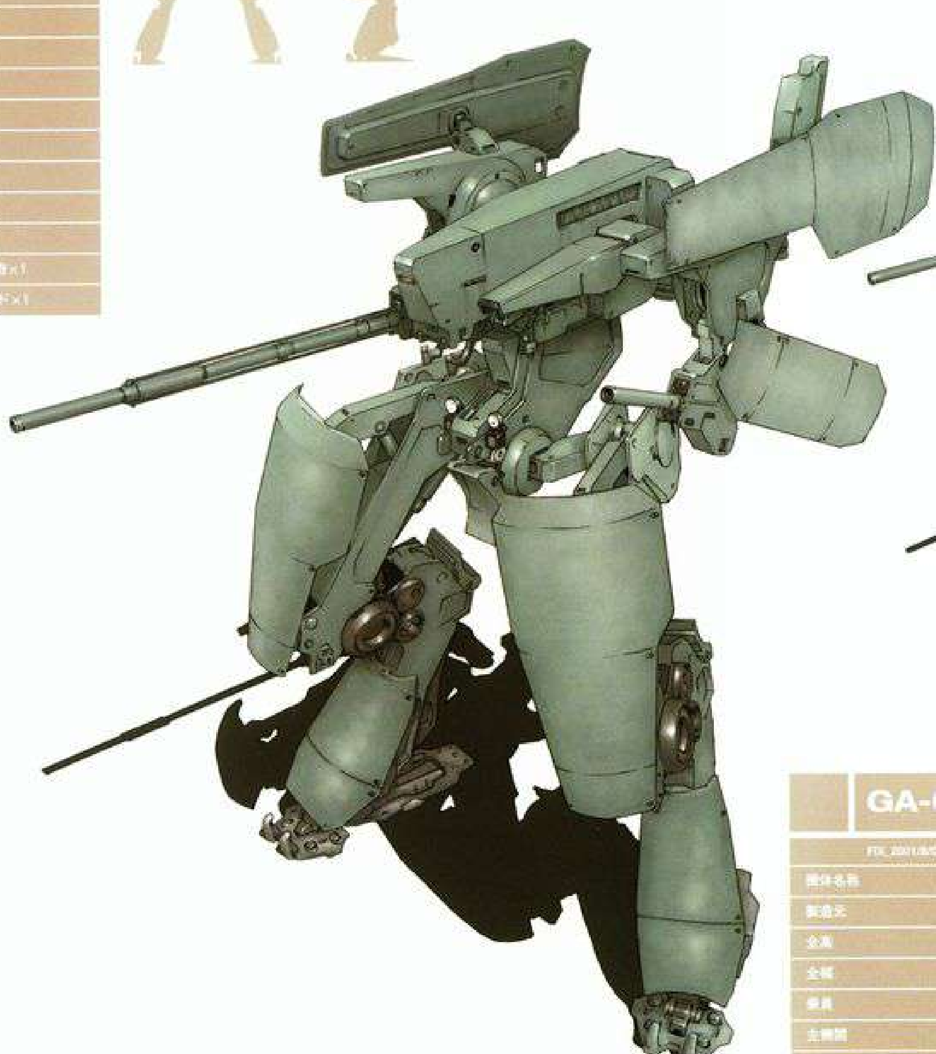
LF-003-C-M m-Vitzh

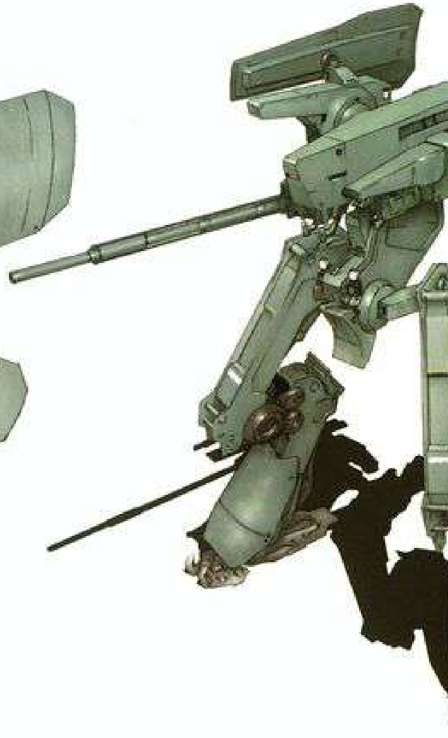
FIX_2001/6/01	
機体名称	LF-003-C Vitzh（ビッツ）
製造元	ライカミング・ディフェンス・システムズ
全高	18.02m
全幅	7.55m
乗員	1名
主機関	サーコム・AGT-77000チャージド・ガスタービンエンジン
路上航続距離	160km
渡渉水深	7.0m
超壕力	6.2m
超堤高	3.3m
標準兵装	370mmライフル砲×1　AK10-A4無反動砲×1
	67mmチェーンガン×1

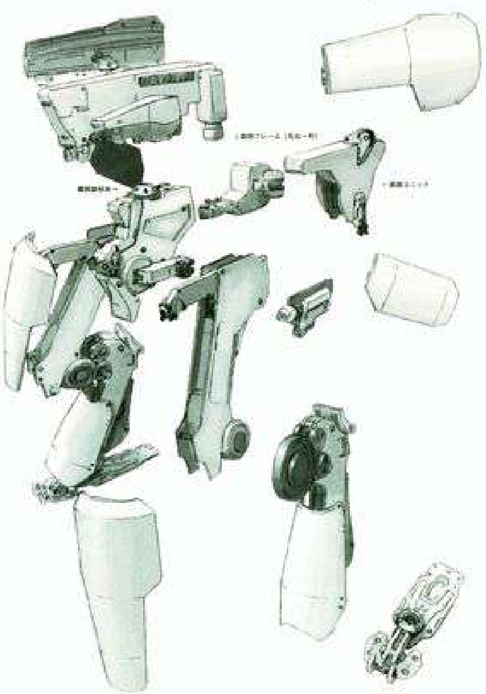
GA-005-B Scare Face

FIX_2001/8/01	
機体名称	GA-005-B Scare Face（スカーフェイス）
製造元	グッドマン
全高	20.14m
全幅	8.86m
乗員	1名
主機関	シャルルヴィルVGG85000エンジン
路上航続距離	180km
渡渉水深	7.4m
超壕力	4.5m
超堤高	3.3m
標準兵装	320mmスナイパーライフル砲×1　AK19-77無反動砲×1
	80mmチェーンガン×1　三連装近接指向性グレネード×1









スカーフェイス展開図

FIX_2001/8/08

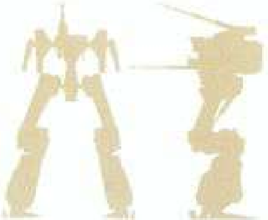
GA-005-D Scare Face A1

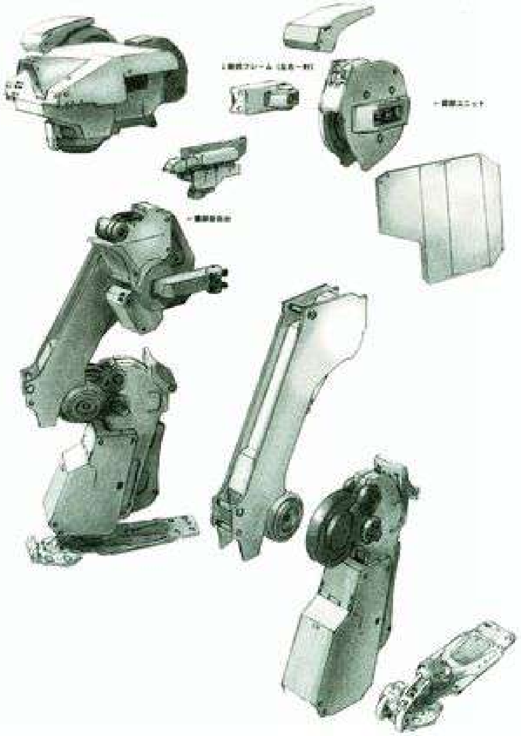
FIX_2001/8/01	
機体名称	GA-005-B Scare FaceA1（スカーフェイスA1）
製造元	グッドマン
全高	20.14m
全幅	8.86m
乗員	1名
主機関	シャルルヴィルVGG85000エンジン
路上航続距離	145km
渡渉水深	11.5m
超壕力	7.4m
超堤高	4.3m
標準兵装	320mmスナイパーライフル砲×1　AK19-77無反動砲×1
	80mmチェーンガン×1　三連装近接指向性グレネード×1

GU-004-A Vortex

FIX_2001/8/04

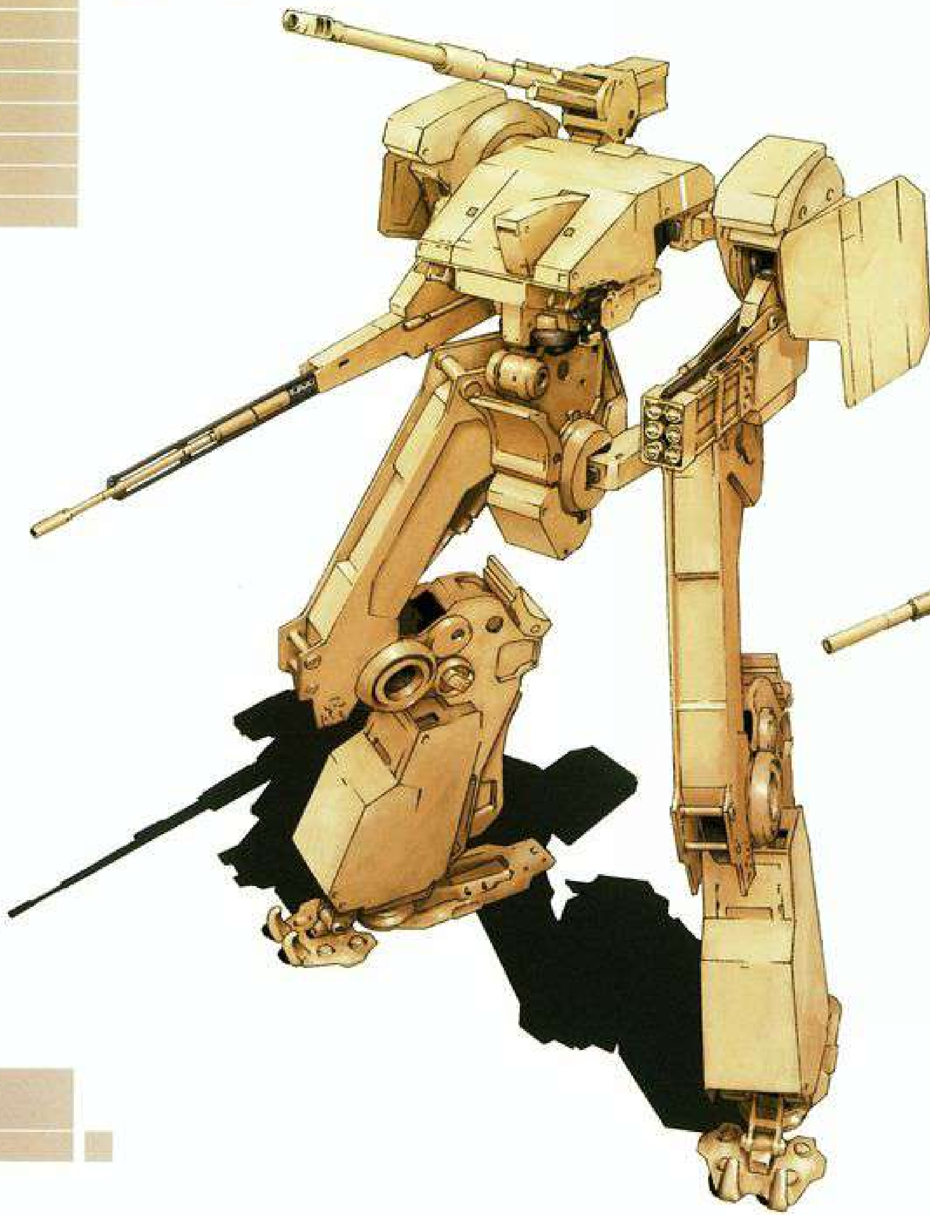
機体名称	GU-004-A Vortex（ボルテクス）
製造元	グッドマン
全高	19.5m
全幅	8.01m
乗員	1名
主機関	シャルルヴィルVG114エンジン
陸上航続距離	150km
渡渉水深	7.0m
超壕力	5.1m
超堤高	3.1m
標準兵装	370mm榴弾砲×1　Mu34対地ロケット砲×1
	87mmチェーンガン×1

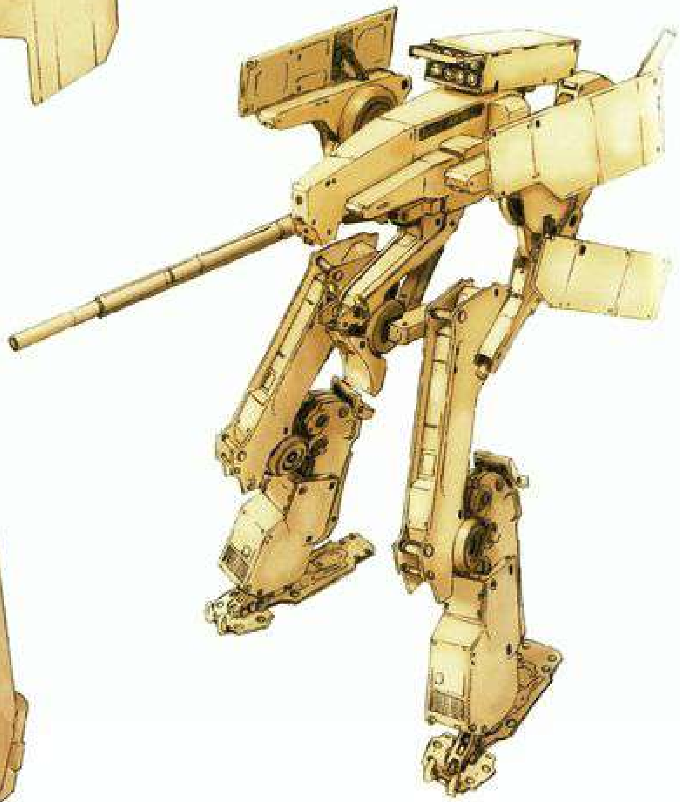




ボルテクス展開図

FIX_2001/8/04



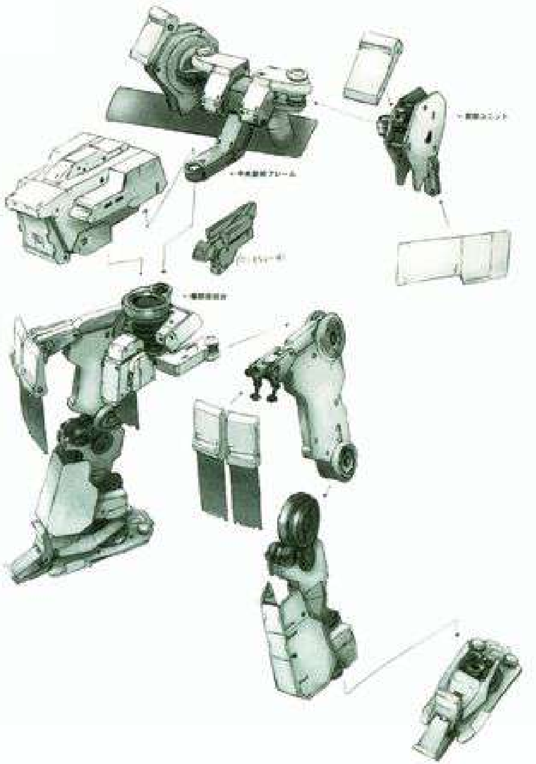


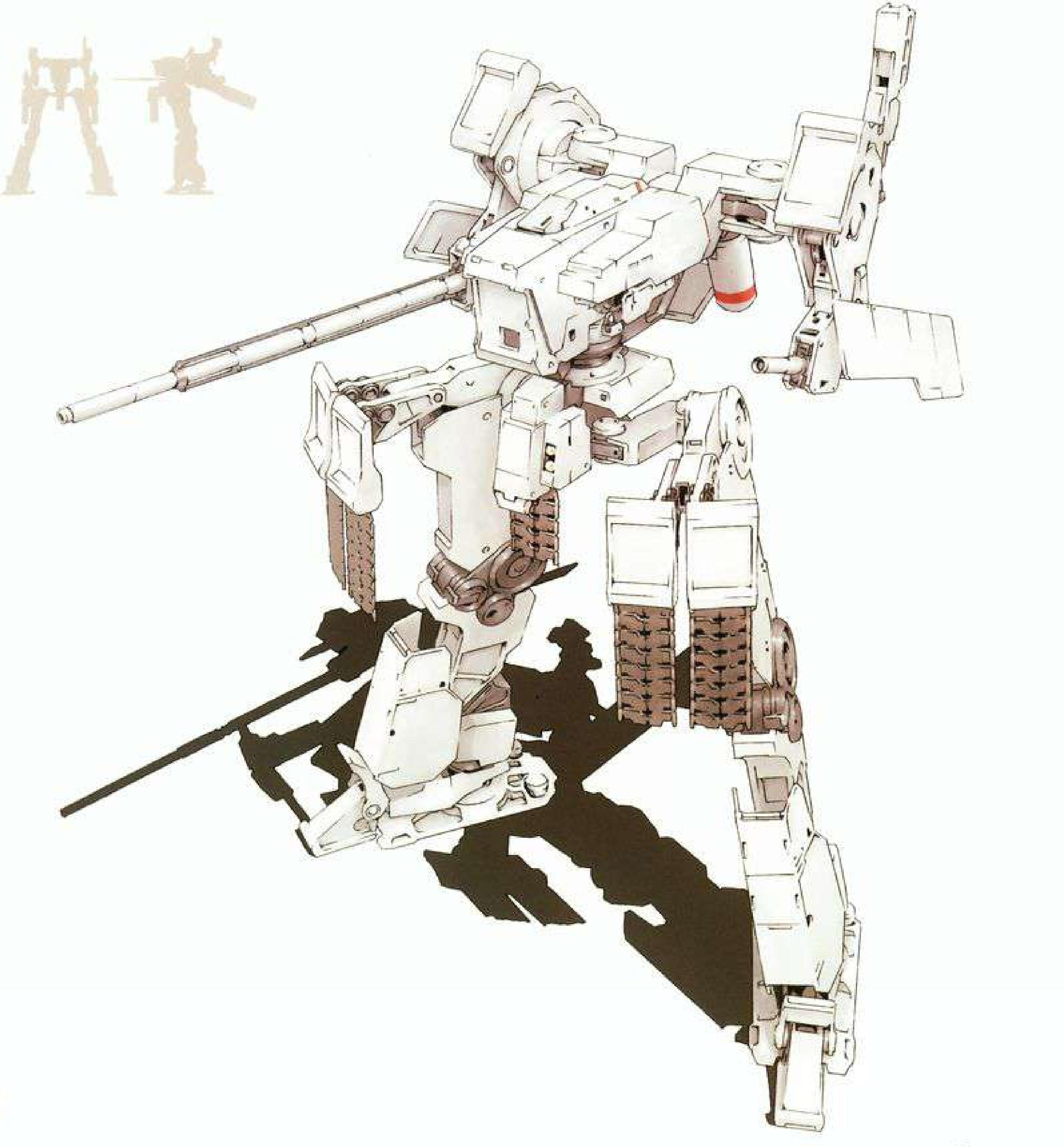
Draft ver.

FIX_2001/8/01

RW-102-D Falchion

FDL 2001/9/04	
機体名称	RW-102-D Falchion（ファルシオン）
製造元	WM（ダブリュエム）
全高	20.3m
全幅	7.56m
乗員	1名
主機関	MM2000-CTTFデトロイドガスタービンエンジン
陸上航続距離	155km
渡渉水深	5.95m
跳躍力	8.2m
[illegible]	4.2m
標準兵装	200mmアサルトライフル砲×1　120mm[illegible]砲×1
	67mmチェーンガン×1　二連装小型ミサイル×1



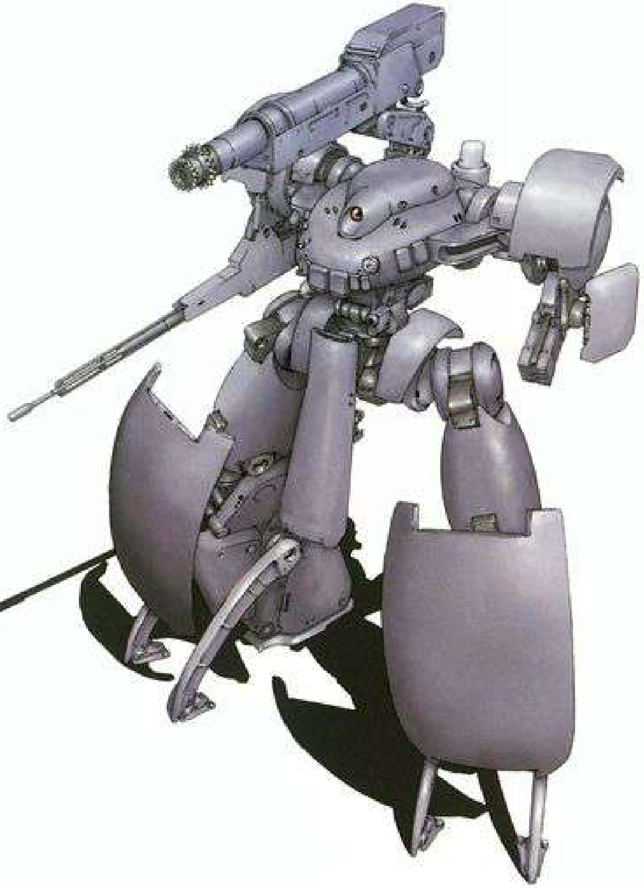


フォルシオン展開図

[illegible]

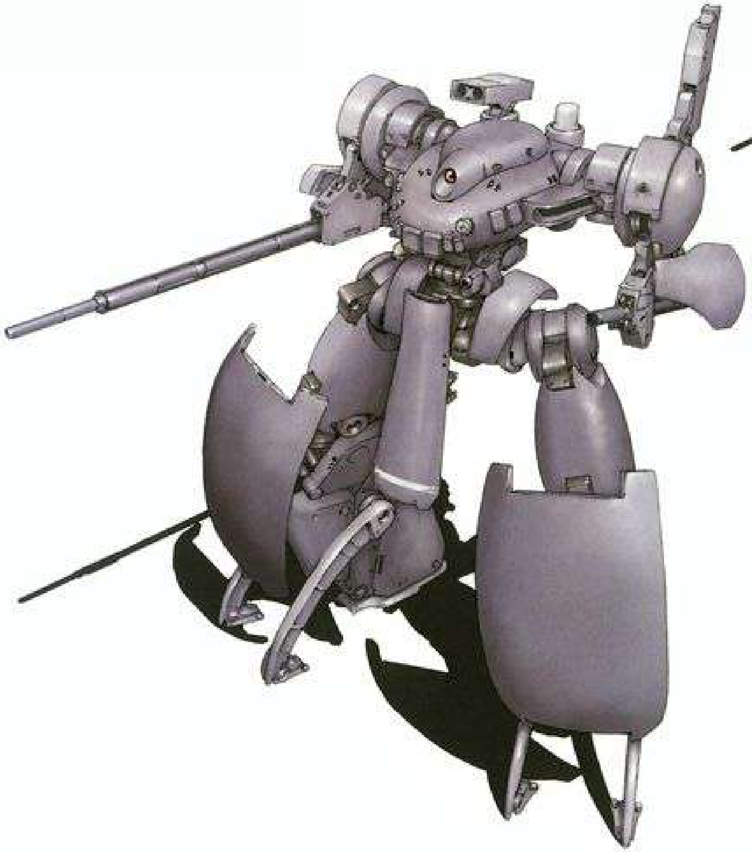
Jaralaccs N

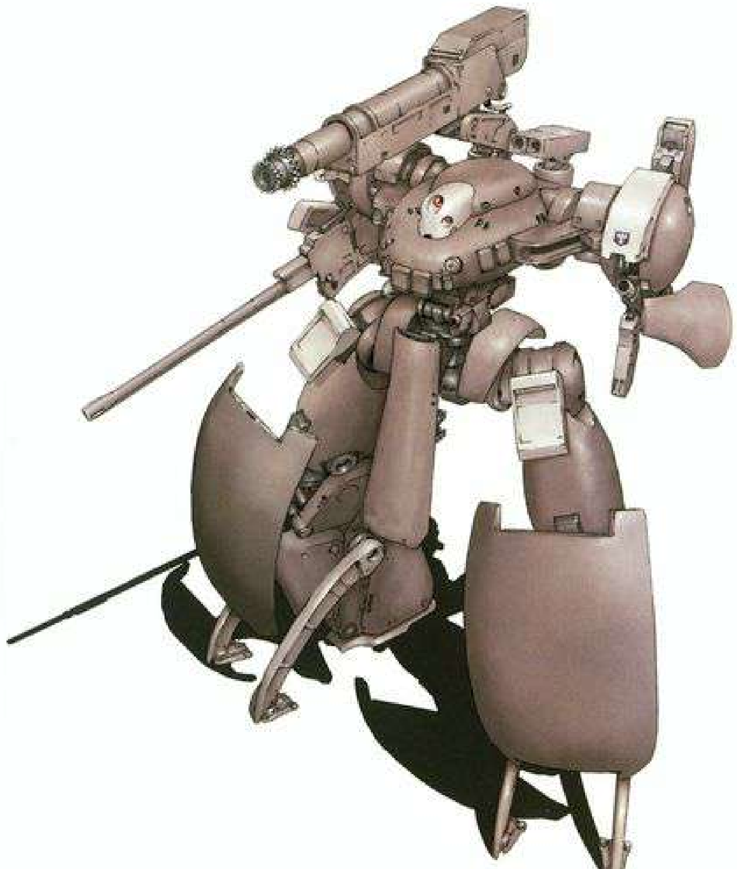
FIX_2001/10/04	
機体名称	Jaralaccs N（ジャラウックスN）
製造元	WM（ダブリュエム）
全高	28.1m
全幅	11.5m
乗員	1名
主機関	9500GGJaガスタービンエンジン
路上航続距離	151km
渡渉水深	9.5m
超幅力	5.9m
超堤高	5.32m
標準兵装	355mm滑腔砲×1　アスラム対VT誘導ミサイル×1
	ナパーム×3　火炎放射器×1　二連装小型誘導ミサイル×1



Jaralaccs NS

FIX_2001/10/30	
機体名称	Jaralaccs N（ジャラウックスN）
製造元	WM（ダブリュエム）
全高	26.33m
全幅	12.3m
乗員	1名
主機関	GGJaガスタービンエンジンカスタム
路上航続距離	145km
渡渉水深	9.5m
超幅力	6.55m
超堤高	5.32m
標準兵装	355mm滑腔砲×1　アスラム対VT誘導ミサイル×1
	ナパーム×1　カッターブーム×1　二連装小型誘導ミサイル×1





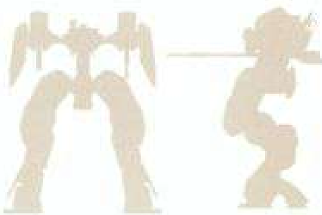
Jaralaccs C

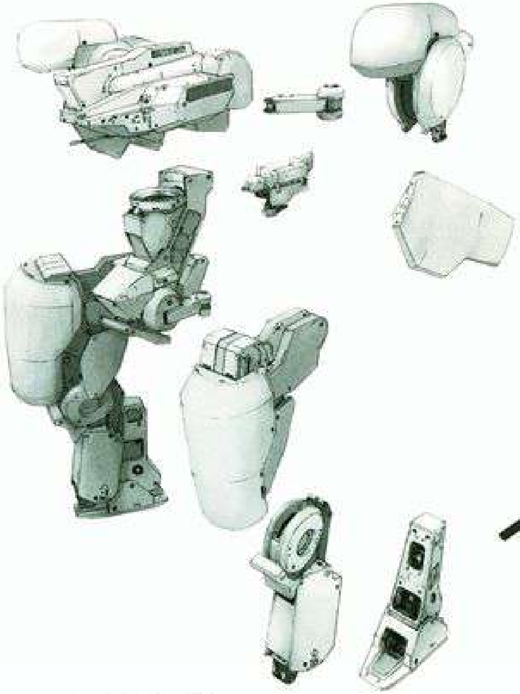
FIX_2001/10/30	
機体名称	Jaralaccs N（ジャクラックスN）
製造元	WM（ダブリュエム）
全高	28.1m
全幅	11.5m
乗員	1名
主機関	9500GGJaガスタービンエンジン
路上航続距離	151km
渡渉水深	9.5m
超幅力	5.64m
超堤高	5.32m
標準兵装	315mm滑腔砲×1　アスラム対VT誘導ミサイル×1
	ナパーム×1　カッターブーム×1　二連装小型誘導ミサイル×1

GS-014-B Scare Face II

FIX_2001/10/01

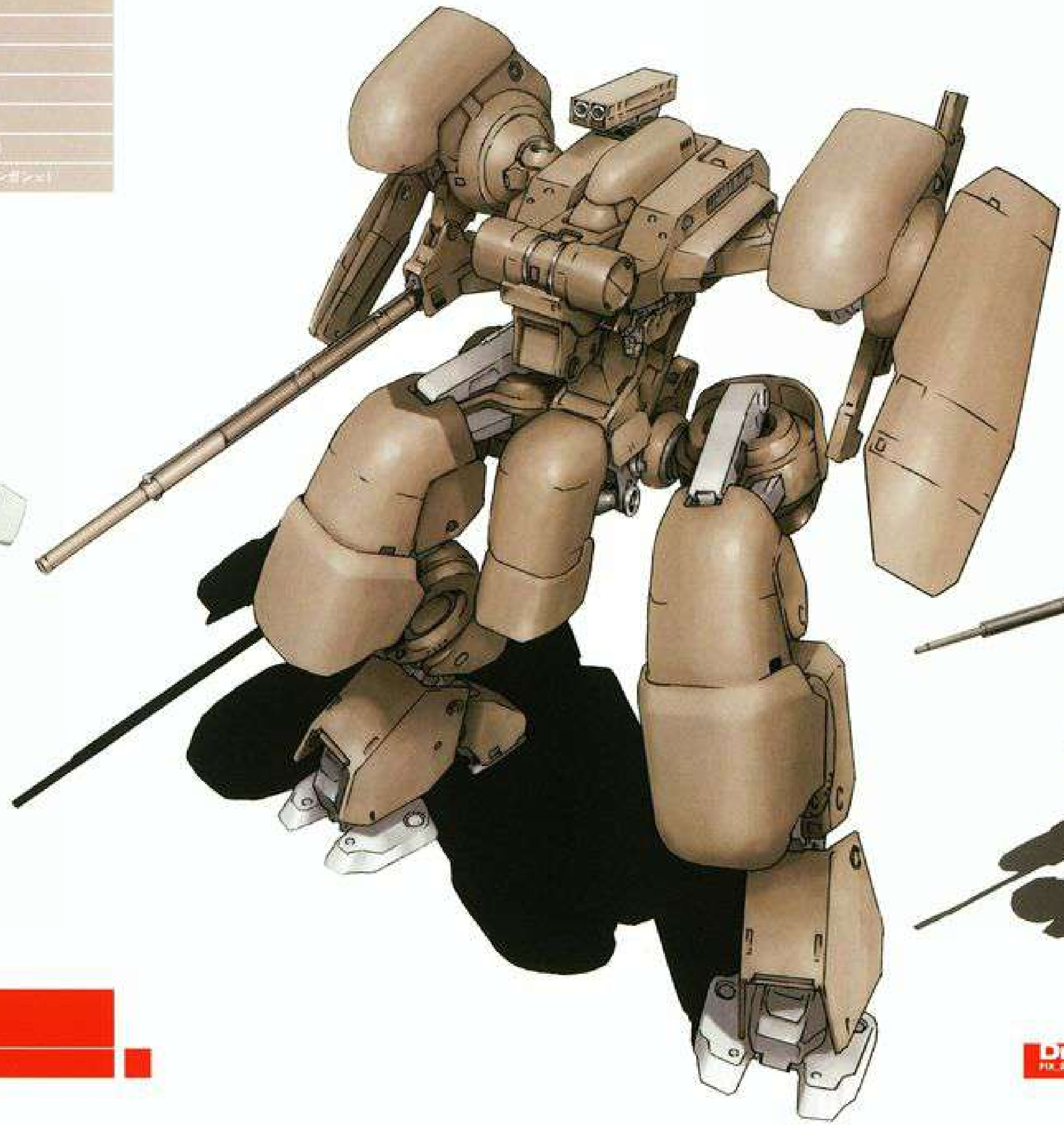
機体名称	GS-014-B Scare Face II（スカーフェイスII）
製造元	ヴッドマン
全高	23.89m
全幅	8.45m
乗員	1名
主機関	イゾトプUGIエンジン
路上航続距離	215km
渡渉水深	6.3m
超堤力	6.4m
超壕幅	4.5m
標準兵装	355mm滑腔砲×1　ポジットRVT誘導ミサイル×1
	三連装式擲弾内蔵グレネード×1　100mmチェーンガン×1

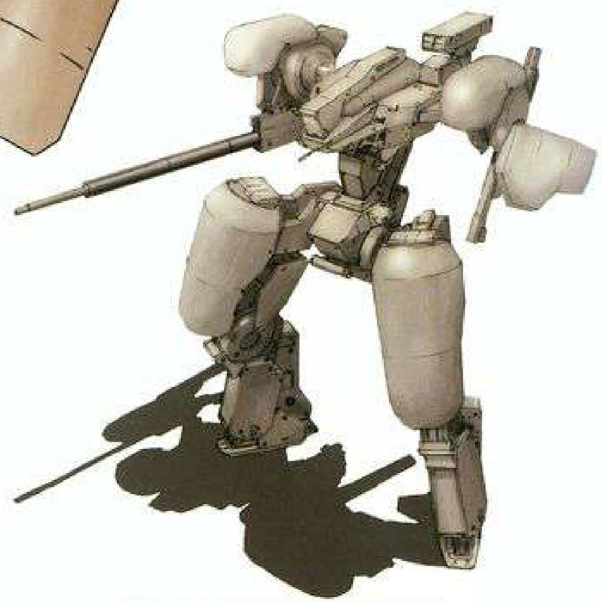




スカーフェイスII_ボツ原稿_展開図

Draft ver. FIX_2001/9/21

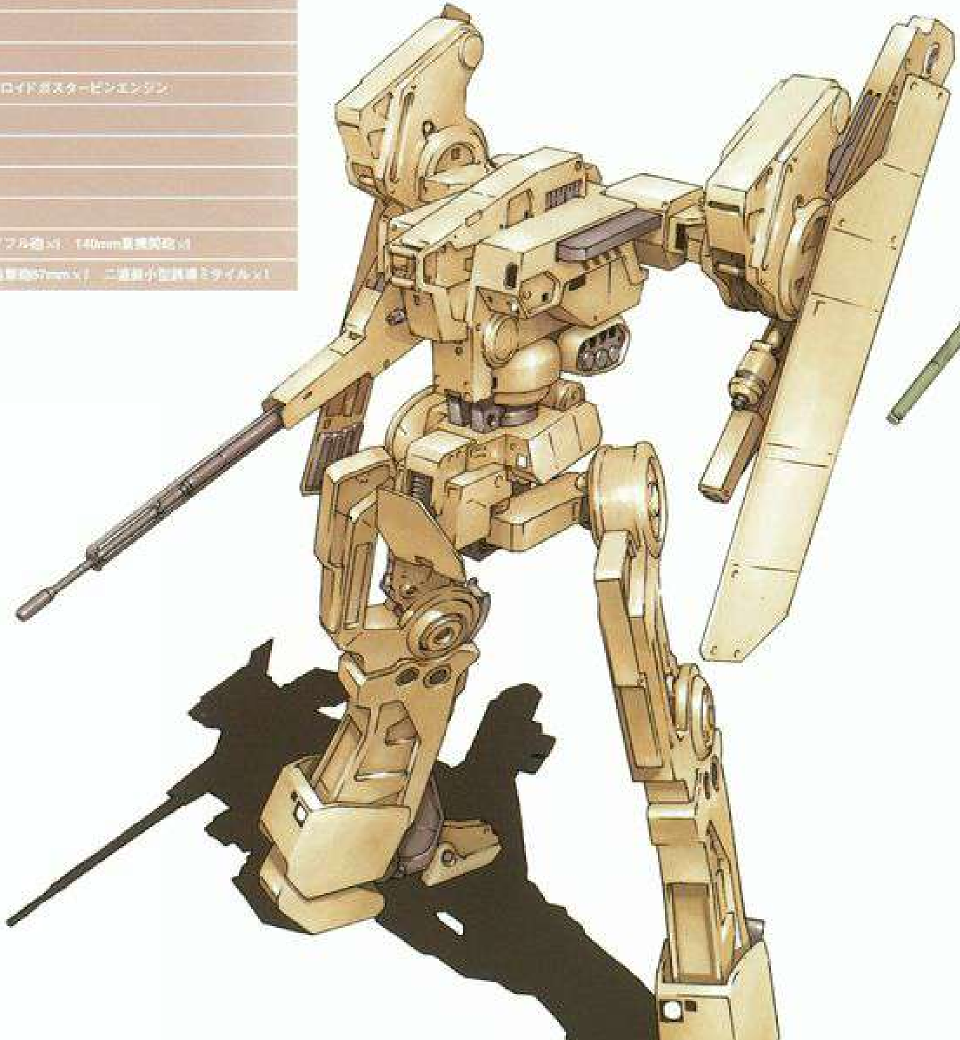


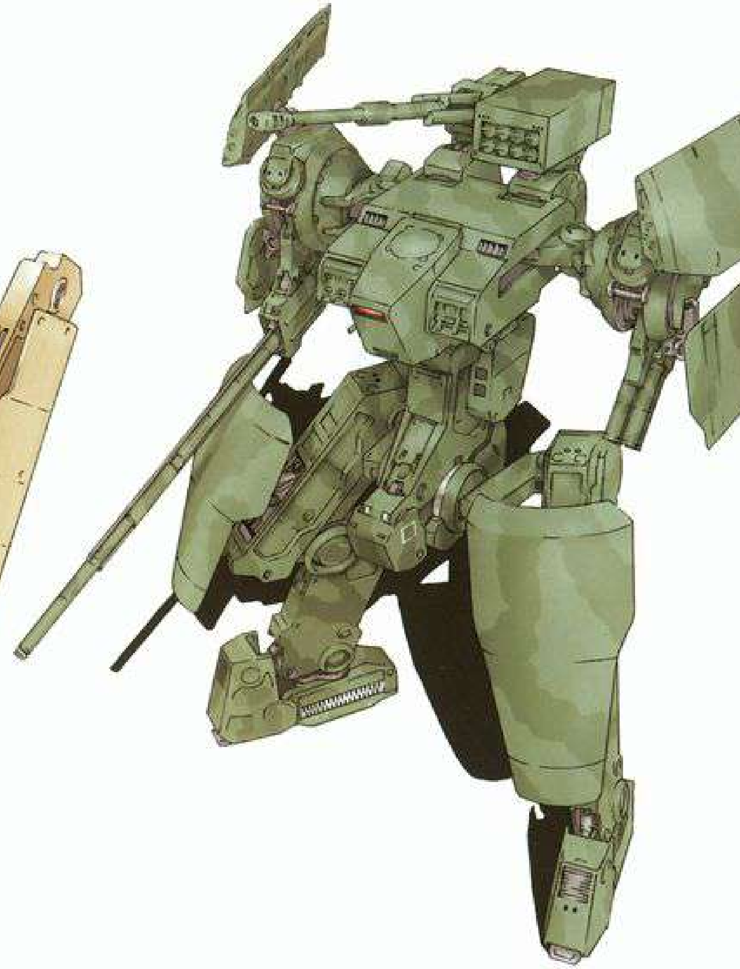


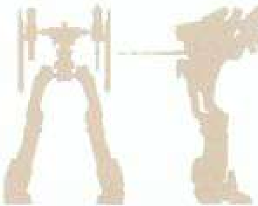
Draft ver. FIX_2001/9/21

RW-105-J-D Rapier

FIX_2001/12/15	
機体名称	RW-105-J-D Rapier（レイピア）
製造元	WM（ダブリュエム）
全高	19.11m
全幅	9.5m
乗員	1名
主機関	MM4000-CTTHデトロイドガスタービンエンジン
路上航続距離	131km
渡渉水深	8.4m
超壕力	5.25m
超堤高	4.01m
標準兵装	270mmアサルトライフル砲×1　140mm重機関砲×1
	スコールNVT誘導迫撃砲67mm×1　二連装小型誘導ミサイル×1







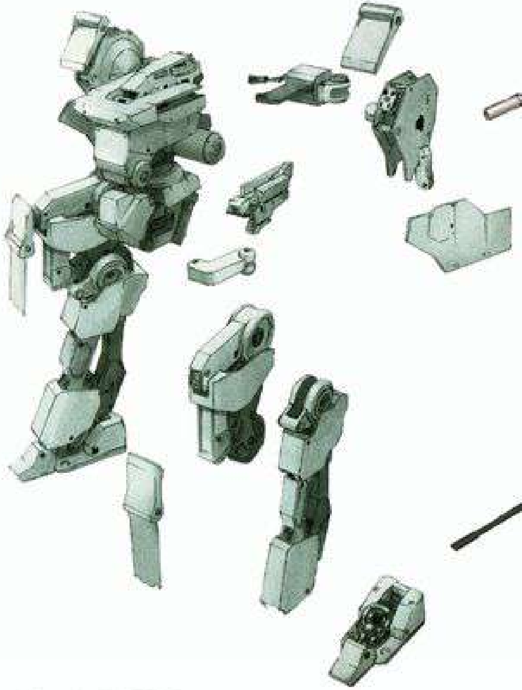
GU-010-A Maelstrom

FIX_2001/12/04	
機体名称	GU-010-A Maelstrom（メイルストローム）
製造元	グッドマン
全高	19.88m
全幅	10.5m
乗員	1名
主機関	イソトフUGLエンジン
路上航続距離	143km
渡渉水深	6.3m
超壕力	5.4m
超堤高	4.5m
標準兵装	8連装MLRS×1　Mk34対地ロケット砲×1
	140mm重機関砲×1

RW-103-D Blade

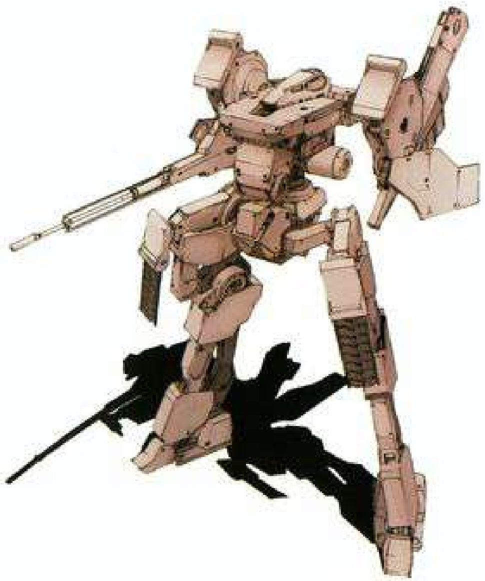
FIX_2001/12/04	
機体名称	RW-103-D Blade（ブレード）
製造元	WM（ダグリュエム）
全高	__m
全幅	__m
乗員	1名
主機関	MM4000-CTTHデトロイドガスタービンエンジン
陸上航続距離	161km
渡渉水深	9.2m
超壕力	5.2m
超堤高	4.85m
標準兵装	270mmアサルトライフル砲 x1　140mm曲射開砲 x1
	97mmチェーンガン x1　二連装小型誘導ミサイル x1





ブレード_ボツ原稿_展開図

Draft ver. FIX_2001/9/18



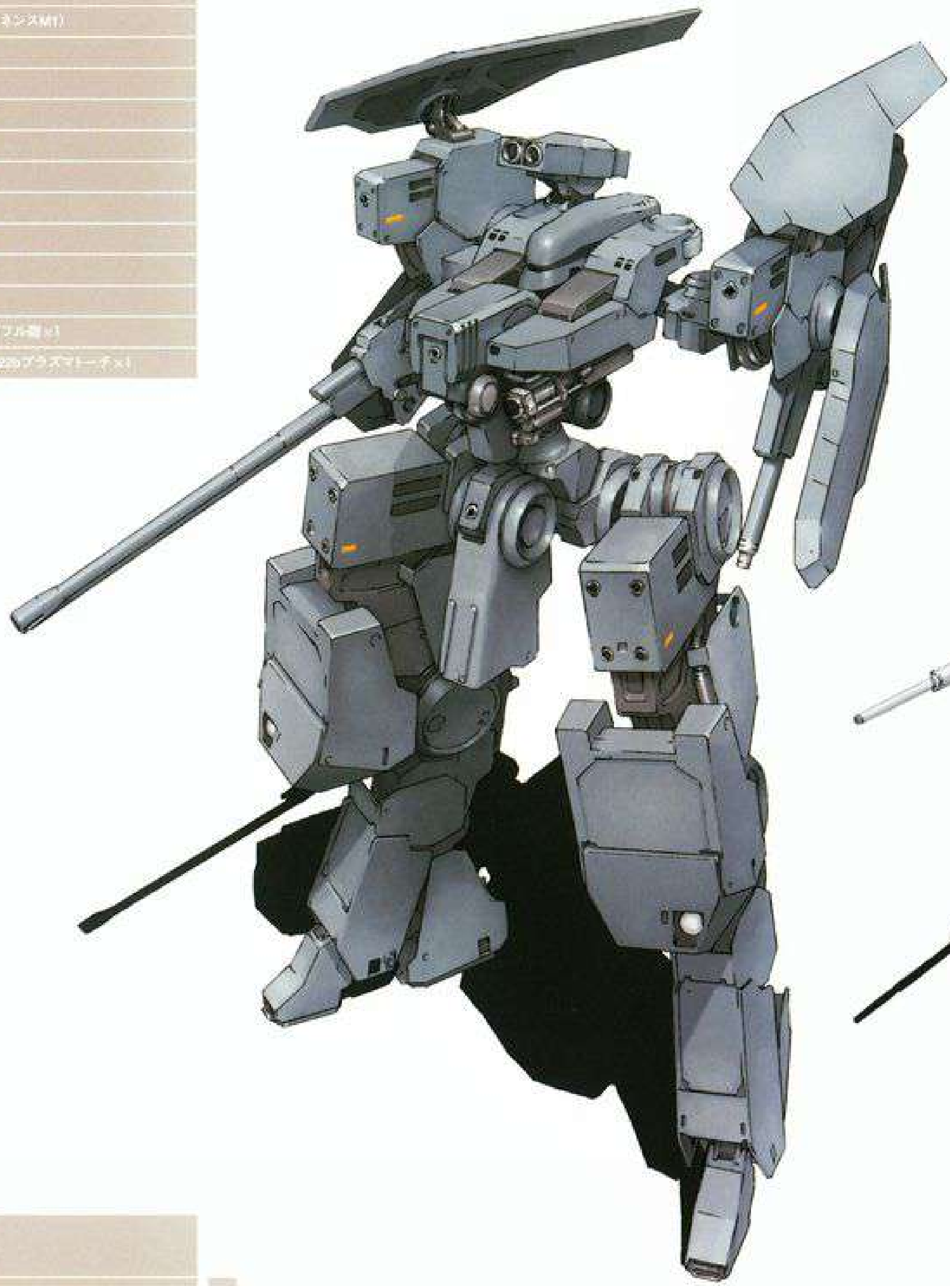
Draft ver.
FIX_2001/010/10

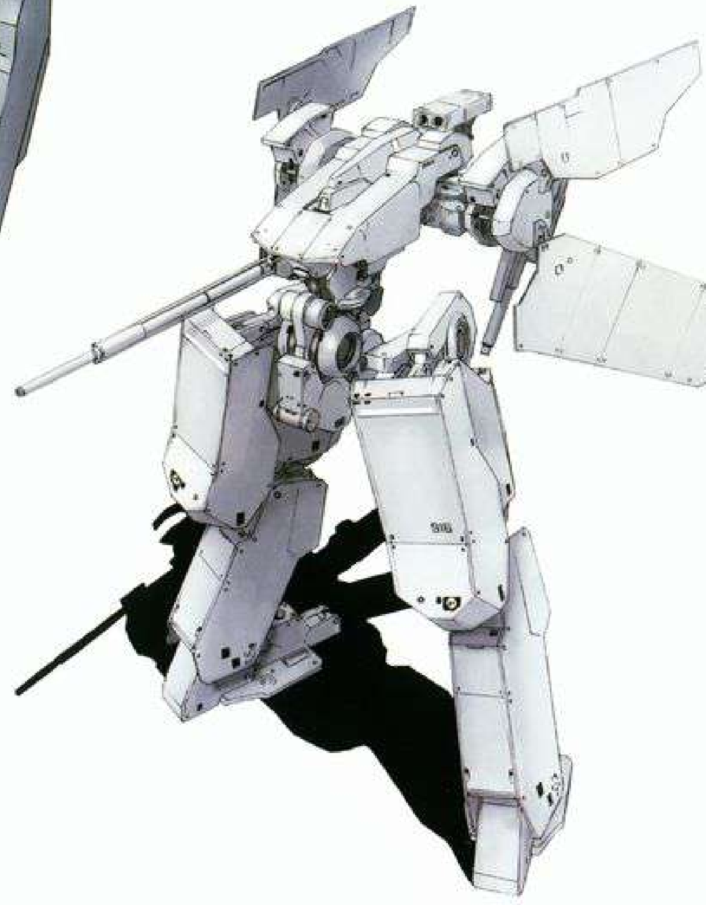


Draft ver.
FIX_2001/12/018

M8-E-B-M1 Prominence M1

	FIX_2001/12/09
機体名称	M8-E-B-M1 Prominence M1（プロミネンスM1）
製造元	コマツ・ランド・システムズ
全高	29m
全幅	8.11m
乗員	1名
主機関	95ZF空冷式ガスタービンエンジン
陸上航続距離	220km
渡渉水深	9.74m
超壕力	8.0m
超堤高	6.25m
標準兵装	355mm滑空砲×1　315mm連射ライフル砲×1
	アスラム8(VT誘導ミサイル×1　Alc22bプラズマトーチ×1



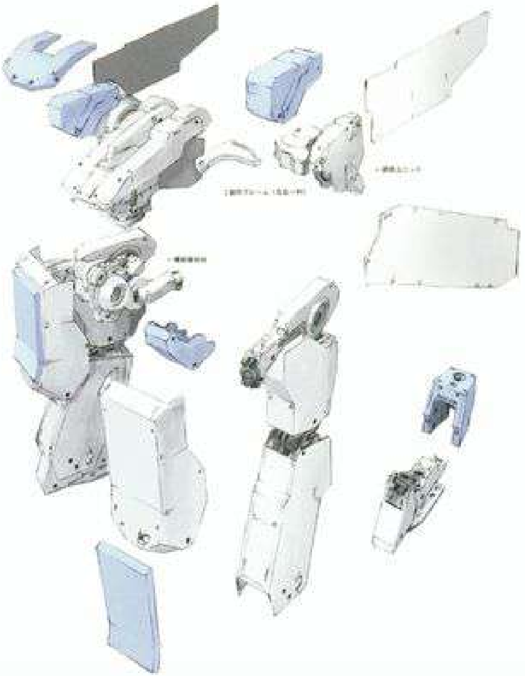


Draft ver.
FIX_2001/10/10

M8-E-B-M2 Prominence M2

FIX_2001/10/11

機体名称	M8-E-B-M2 Prominence M2（プロミネンスM2）
製造元	コマンド・ランド・システムズ
全高	23m
全幅	8.11m
乗員	1名
主機関	9527型液冷式ガスタービンエンジン
路上航続距離	150km
渡渉水深	9.74m
跳躍力	8.0m
最低高	5.35m
標準装備	レールガン×1　増加装甲付マルチミサイルポッド×2
	30mmチェーンガン×1



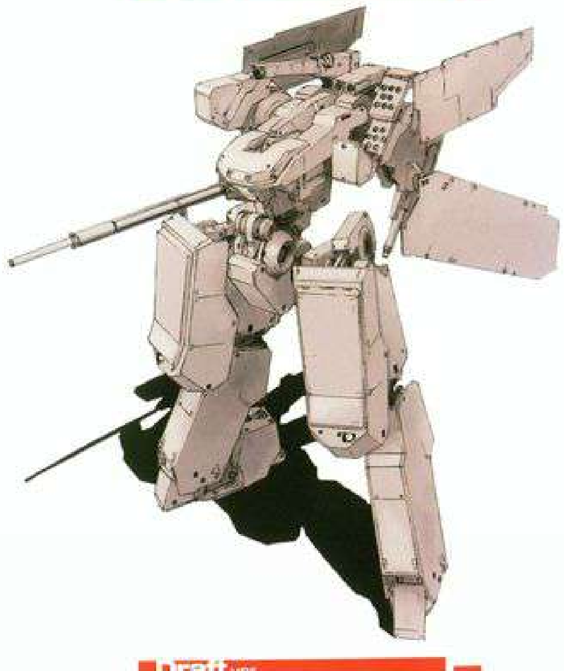
プロミネンスM2_ボツ原稿_展開図

Draft ver. FIX_2001/9/11





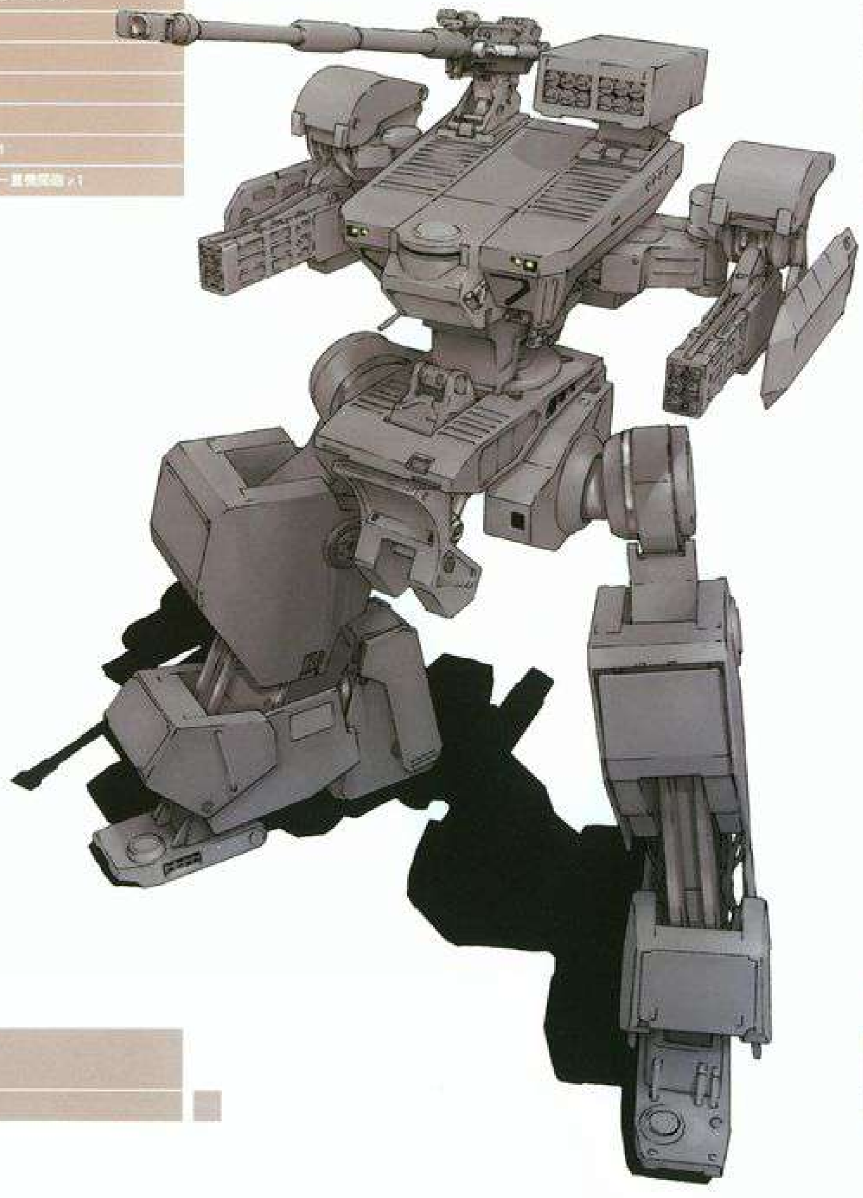
Draft ver.
FIX_2001/10/10

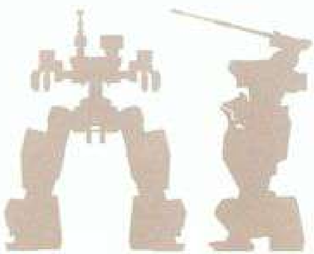


Draft ver.
FIX_2001/9/11

LH-005-A

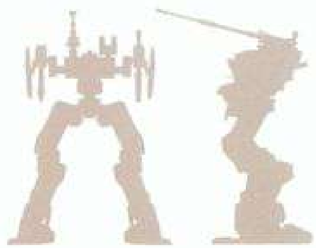
	FIX_2001/11/02
機体名称	LH-005-A（ビヒモス）
製造元	ライカミング・ディフェンス・システムズ
全高	28.5m
全幅	16.64m
乗員	1名
主機関	サーコム・AGT-7チャージド・ガスタービンエンジン
路上航続距離	162km
渡渉水深	4.1m
超壕力	3.5m
超堤高	2.88m
標準兵装	HVMランチャー×1　550mm榴弾砲×1
	Mk34対地ロケット砲×1　135mmピトー重機関砲×1

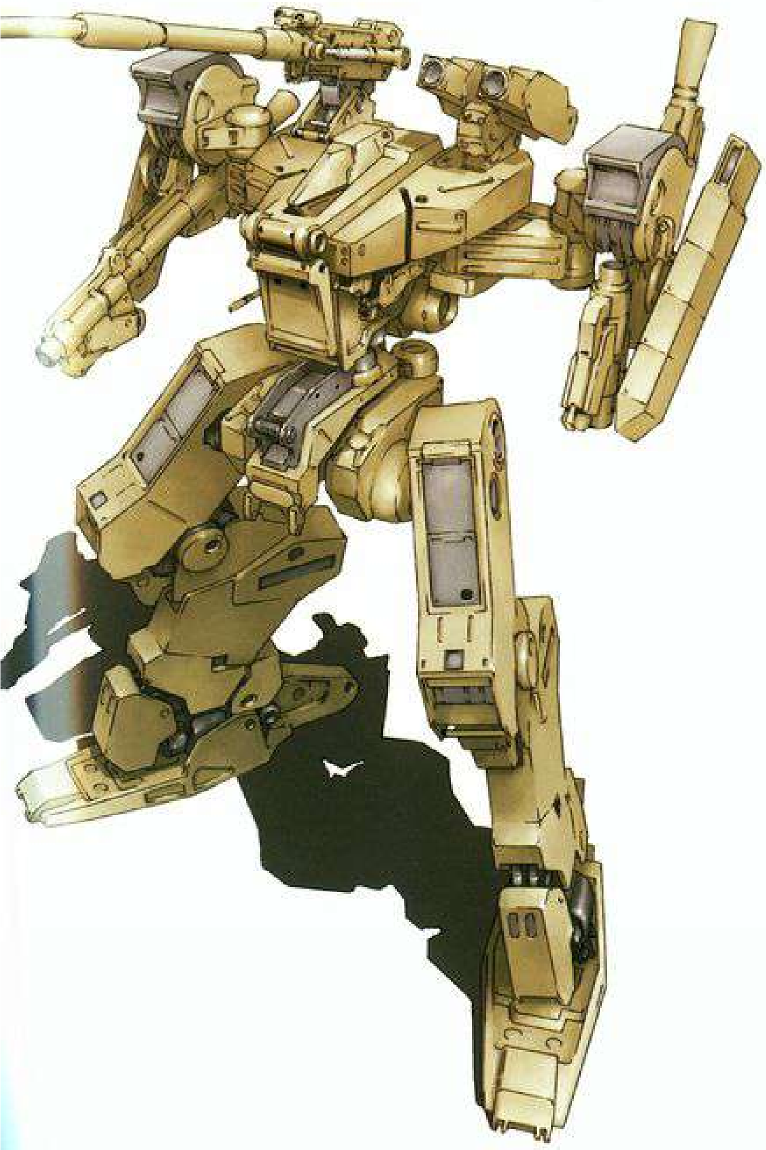




LF-008-A Regal dress A

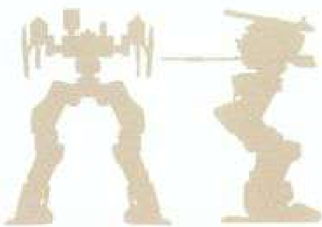
	FIX_2001/11/07
機体名称	LF-008-A　Regal dress A（リーガルドレスA）
製造元	ライカミング・ディフェンス・システムズ
全高	22.64m
全幅	7.71m
乗員	1名
主機関	サーコム・AGT-10000チャージド・ガスタービンエンジン
路上航続距離	121km
渡渉水深	5.2m
超壕力	5.55m
超堤高	6.0m
標準兵装	120mm重機関砲×1　AVTDVミサイル×1
	12連装MLRS×1

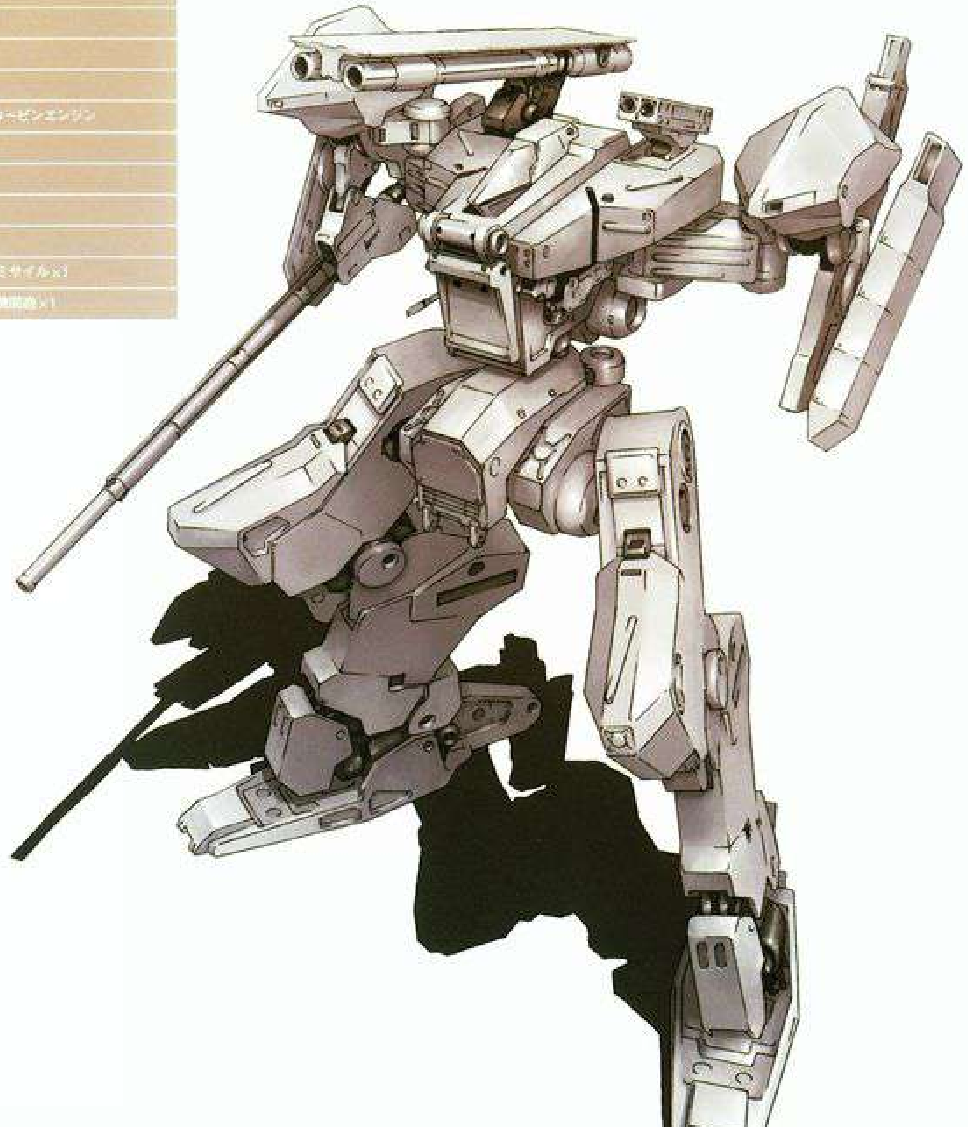




LF-008-B Regal dress N

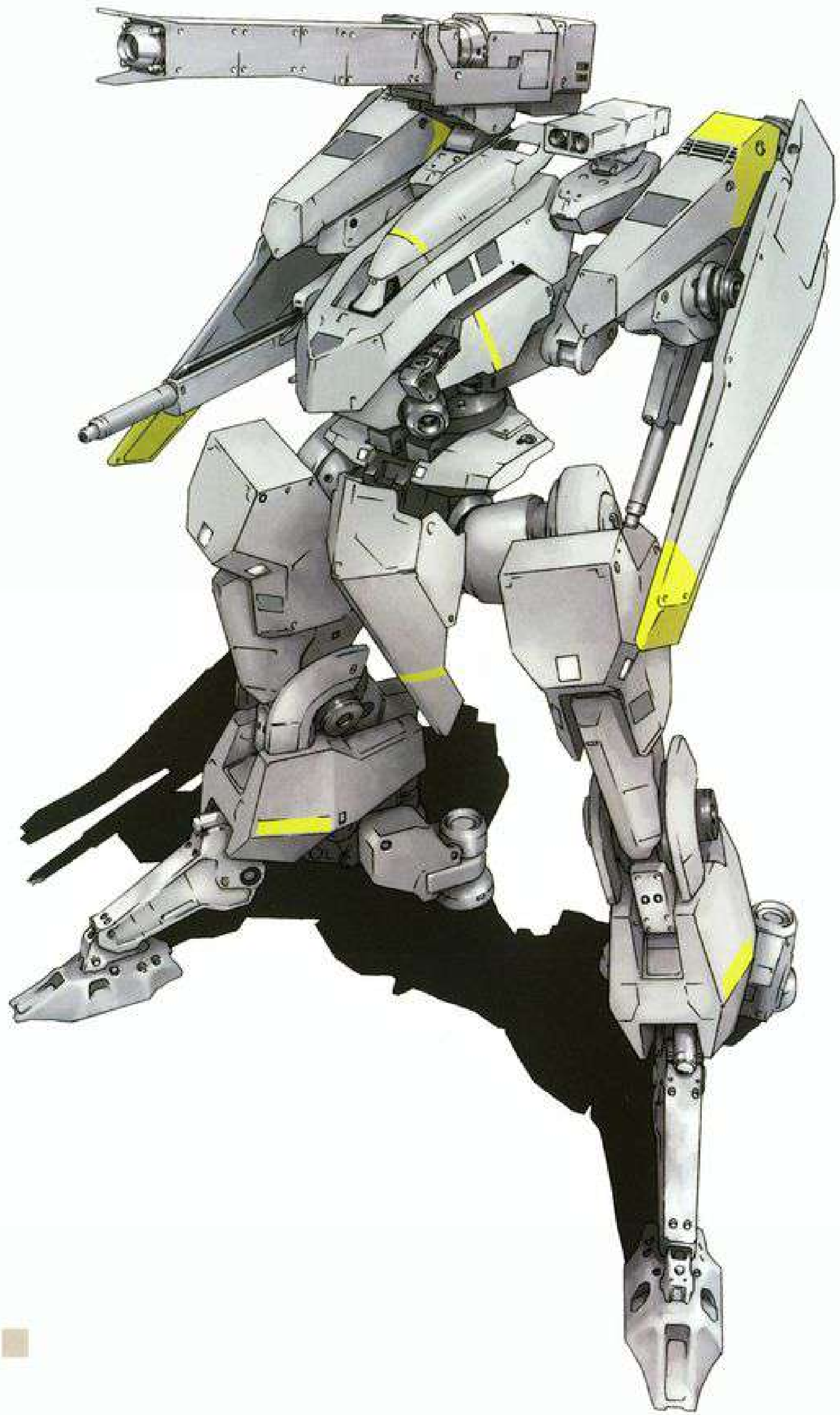
FIX 2001/11/02	
機体名称	LF-008-B Regal dress N（リーガルドレスN）
製造元	ライカミング・ディフェンス・システムズ
全高	22.3m
全幅	7.71m
乗員	1名
主機関	サーコム・AGT-10000チャージド・ガスタービンエンジン
路上航続距離	128km
渡渉水深	5.2m
超壕力	8.7m
超堤高	6.2m
標準兵装	395mm滑腔砲×1　ポジット対VT誘導ミサイル×1
	HVMランチャー×1　135mmピトー重機関砲×1

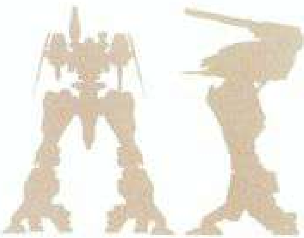




LH-007-Y-B Quasar

FM_2001/12/05	
機体名称	LH-007-Y-B　Quasar（クェーサー）
製造元	ライカミング・ディフェンス・システムズ
全高	22.57m
全幅	13.4m
乗員	1名
主機関	サーコム・AGT-000タンデムエンジン
路上航続距離	144km
渡渉水深	6.5m
超壕力	8.87m
超堤高	7.3m
標準兵装	430mm滑腔砲×1　アスラム社VT誘導ミサイル×1
	レールガン×1　Ab226プラズマトーチ×1

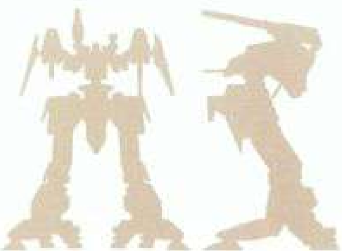


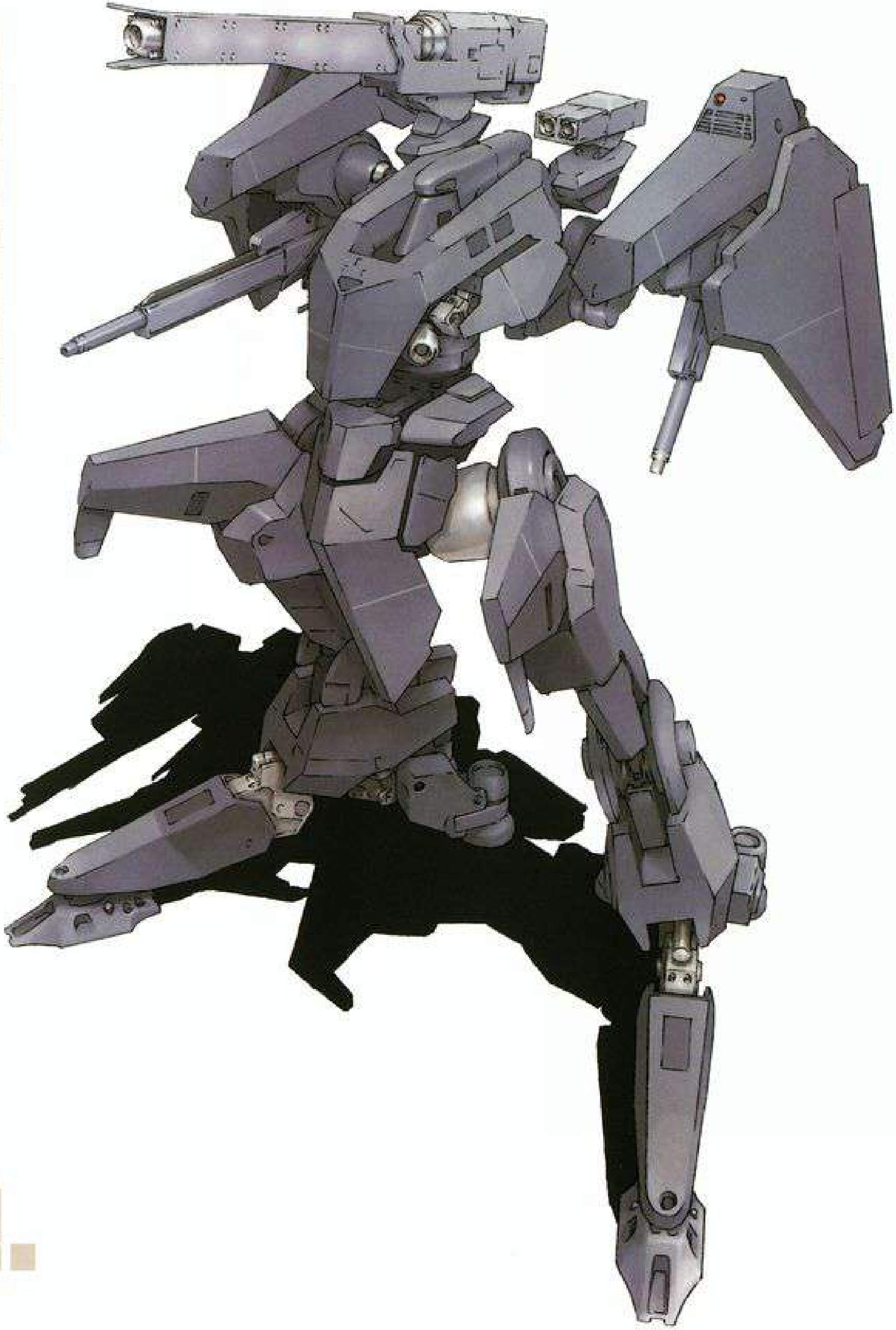


LH-009-B Juggernaut

FSX, 2001/11/09

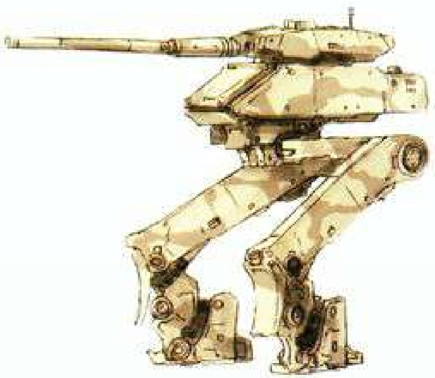
機体名称	LH-009-B Juggernaut（ジュガノート）
製造元	ライカミング・ディフェンス・システムズ
全高	23.5m
全幅	13.61m
乗員	1名
主機関	サーコム・AGT-000タンデムエンジン
陸上航続距離	140km
渡渉水深	6.5m
超壕幅	9.0m
超堤高	7.3m
標準兵装	——





Idia Plan

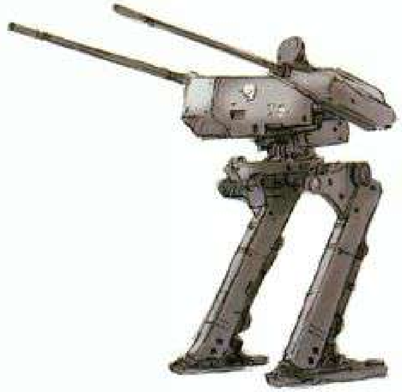
各VTをデザインするに当たって集めた様々な現用兵器の資料を参考に、次々とアイデア出しを行った。現用兵器とVTの中間的な存在を狙った。"得意な方向だったのでVTよりも気楽だった"と大久保。



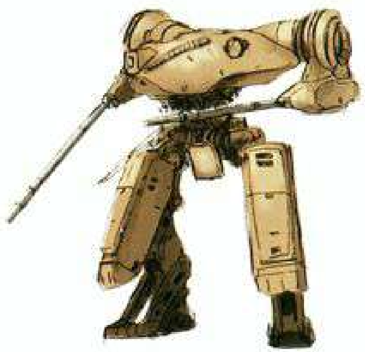
■走行戦車（2MT）



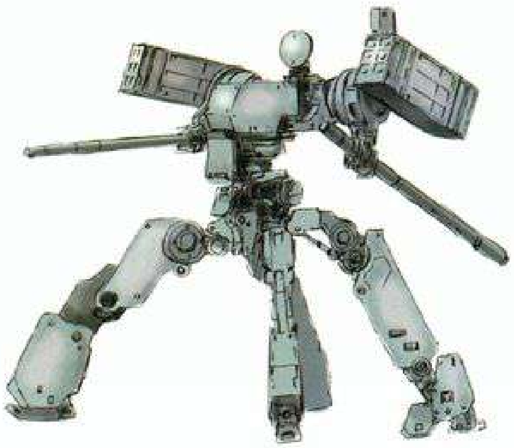
■走行戦車（4+2MT）



■走行戦車（2MT）



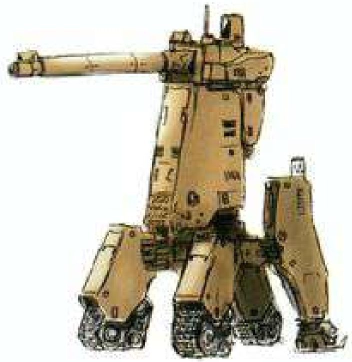
■小型VT



■VTモドキ



■VTモドキ



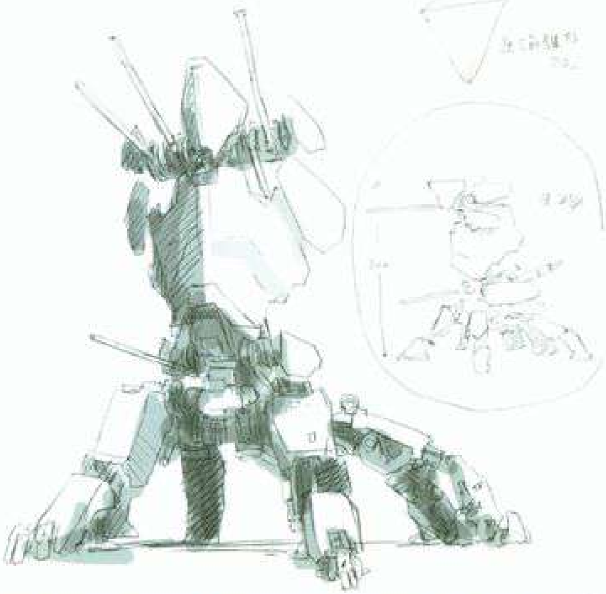
■移動砲台

Idia Plan

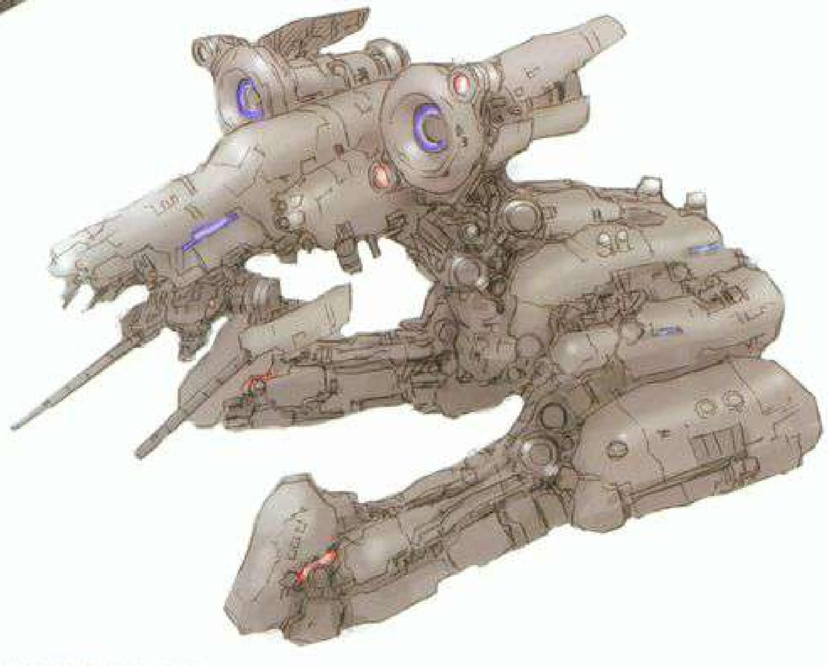


最終型「D3Eye」にかなり近い。この時点で「カウス砲」のアイデアが出た。遠距離から攻撃するプレーヤーに恐怖心を抱かせるのが狙い。インドネシアの神事劇に登場する「聖獣」の仮面に見られる、ギョロッとした巨大な目玉のイメージを拡大し、"脅威の対象"として認識させる効果を狙っている。自然界の中でも突然に現れる鮮やかな目玉模様で天敵を威嚇する昆虫や動物がいる。それらと同様な効果が得られればいい、と大久保は考えた。フォルムは、地の底から巨大なものが這い上がってくるようなイメージ。

Draft ver.1



2001年末に提出した「タコ型ラスボス案」がボツになり、改めてアイデア出していた際の1枚。兼ねてから大久保は東京ビッグサイトという建物に対し、"威圧的で不安な印象を与える構造物"との印象を持っていたため、その要素―逆さまの角錐をベースにしている。この時点ではVT搭載用の各種メイン兵装が複数装備されているという形で攻撃力の高さを表現していた。



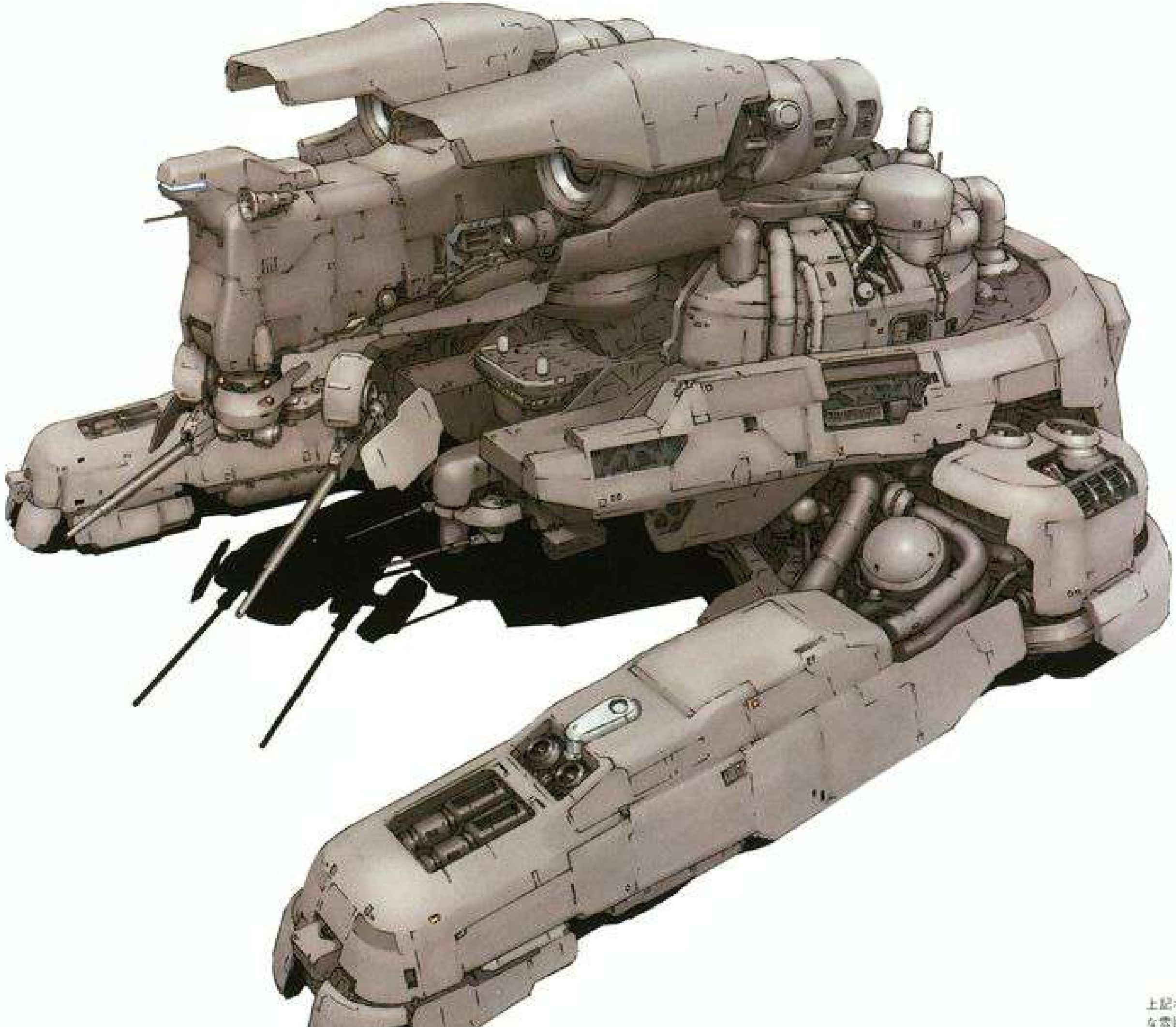
基本的な考え方は1案と同じ。フォルムにケレン味を増したバージョン

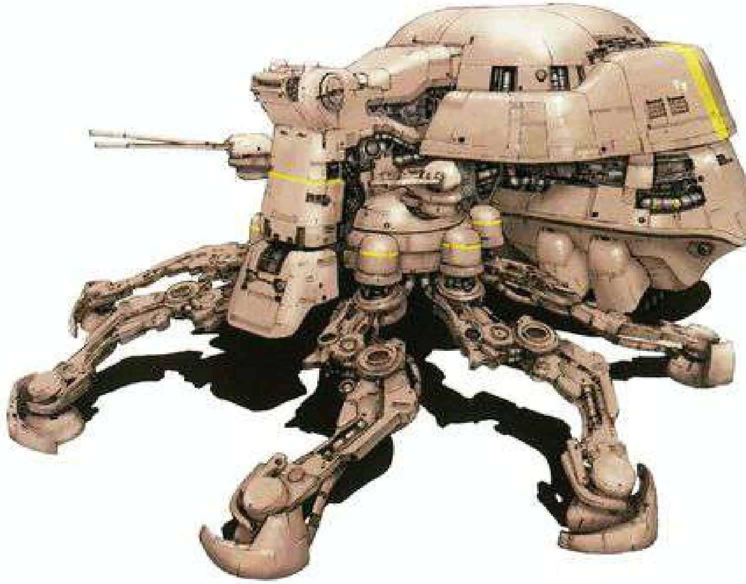
Draft ver.2

D3Eye

FIX_2001/2/22	
機体名称	D3Eye（ディーキューブ・アイ）
製造元	ライカミング・ディフェンス・システムズ
全高	60.15m
全幅	63.86m
乗員	12名
標準兵装	ガウス砲　バングニードル

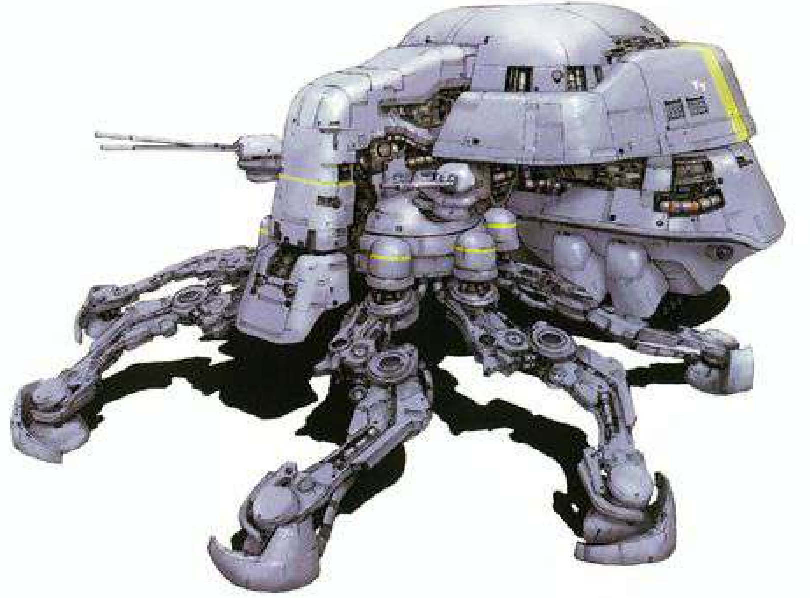






"タコ＋クモ＋ドクロ"という河野ディレクターの指示に基づいてデザイン。ドクロについては肉食哺乳動物の頭骨を参考に。

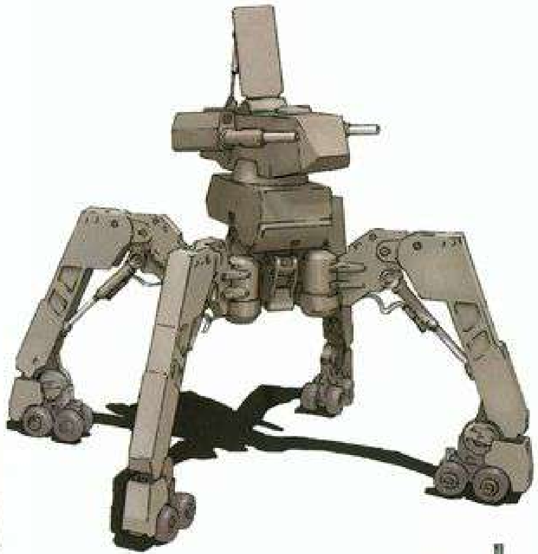
Draft ver.
FIX_2001/11/28

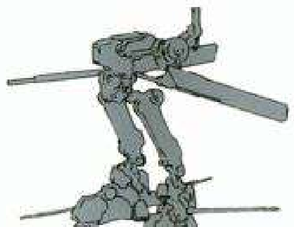


上記ボツ案から「タコ」的な要素を少し削り、寒色系カラーリングでよりダークな雰囲気に。しかし結局はボツとなり、ラスボスのデザインは振り出しに戻る。

Draft ver.
FIX_2001/11/30





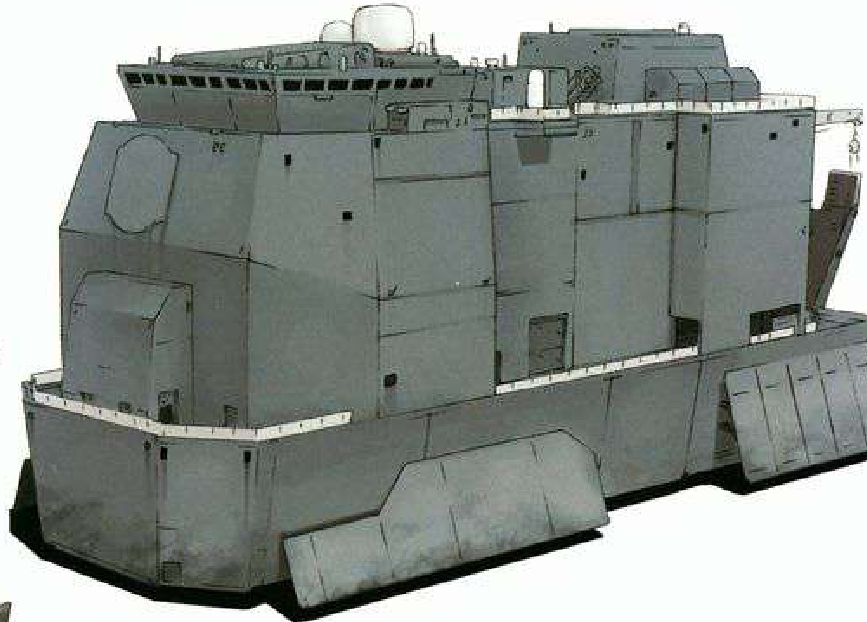


Giraffe

	FIX 2001/6/01
機体名称	Giraffe(ジラフ)
製造元	グッドマン
種別	支援移動砲
用途	従来兵器と通常兵器の中間的存在。

T3 Fortress

	FIX 2001/11/30
機体名称	T3 Fortress（T3フォートレス）
製造元	――
用途	最大4機のVTを輸送可能な陸上巡航艦。





VT輸送機

	FIX 2001/11/30
機体名称	Scylla（スキュラ）
製造元	――
用途	VT輸送を目的とした大型ヘリ



出雲重機
INDUSTRIAL DIVINITIES

出雲重機 INDUSTRIAL DIVINITIES

2006年4月12日　初版発行
2008年3月10日　第2刷発行

著者　大久保淳二

発行人　浜村弘一
編集人　青柳昌行
編集　メディアミックス書籍部　ホビー書籍グループ
担当　岡本真一
発行所　株式会社エンターブレイン
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
tel.0570-060-555（代表）

印刷所　東京書籍印刷株式会社

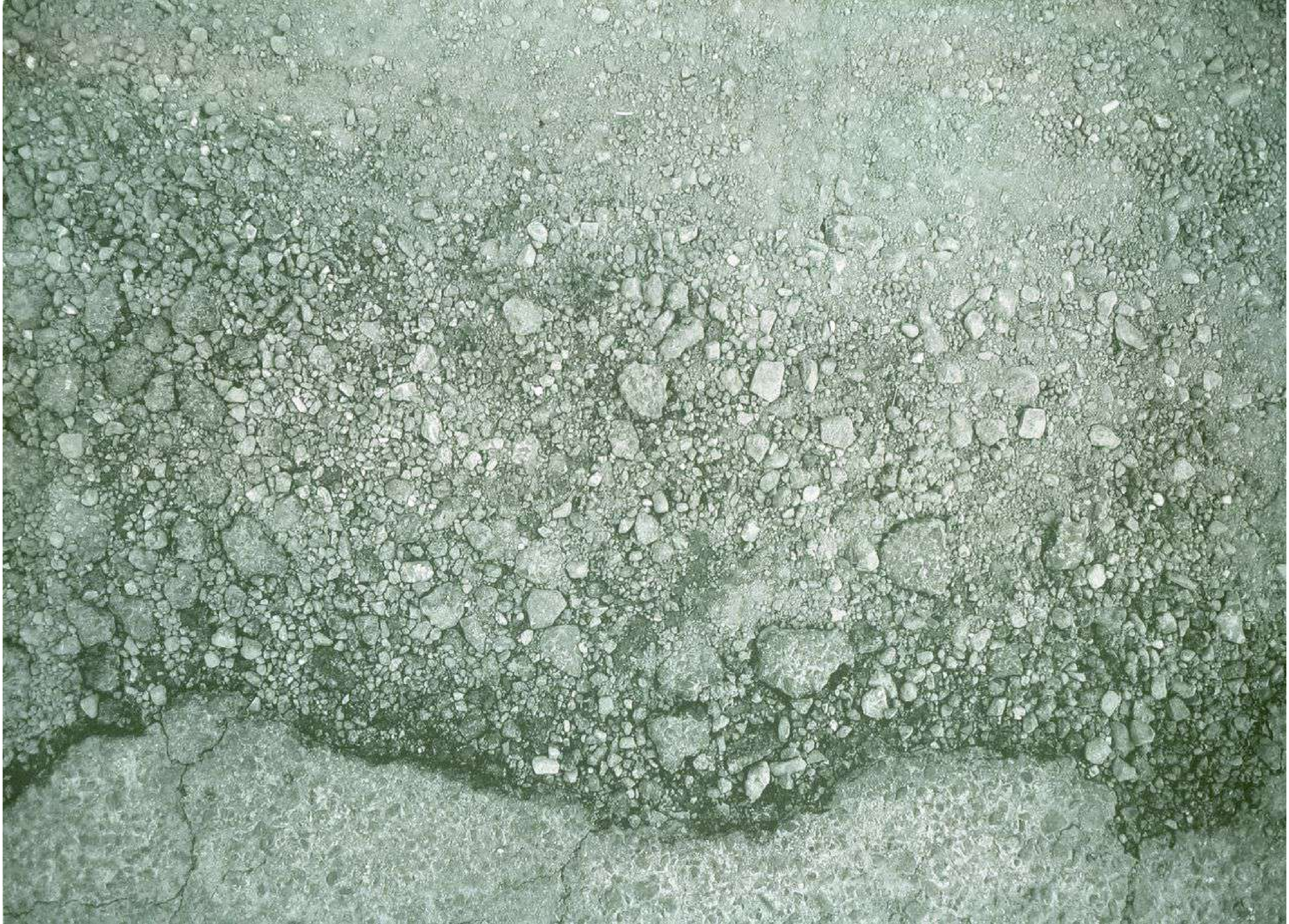
ISBN4-7577-2735-6　Printed in Japan

Staff
テキスト　大久保淳二、石井健夫
カバーデザイン　藤本"ANI"健太郎
本文デザイン　井上雅允（Flightlab）

制作協力　株式会社カプコン

Special thanks
Raredrop
Power Graphixx（半澤雅仁）
加藤良武
国沢雄一
小城マサヒロ
3MA

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先
エンターブレイン・カスタマーサポート
電話：0570-060-555（受付時間：土日祝日を除く [illegible]）
メールアドレス：[illegible]



9784757727359

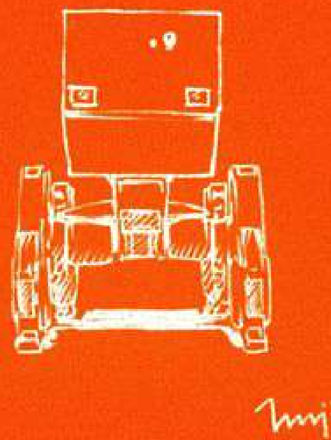
1920076022005

ISBN4-7577-2735-6

C0076 ¥2200E

エンターブレイン

定価 本体2200円 ＋税



9784757727359
1920076022005
ISBN4-7577-2735-6
C0076 ¥2200E
エンターブレイン
定価 本体2200円 +税





30WT Doton (ドトン)



61WT Four-Link (ホーリン)



22WT Sai (サイ)

頭部を地面と平行に寝かせ、前後の脚を畳んだ屈曲姿勢のまま、
機械は意思を持つかのように疾走し、それのみが知る目的地付近で静かに停止した。
やがて巨体は静かに唸り、四肢がゆっくりと、しかし力強く開いて立ち上がる。
そして長い頭部が曇天の空を見上げた。
今から何かが起こるのか？ それとも、これがあるために何も起こらないのか？ (本文より)



［鉄騎］未公開設定画稿多数収録!!